



Thomas Spitzer

# HASPELKNECHT

Artwork Johannes Sieb



# Haspelknecht neemt je mee naar de oorsprong van de mijnbouw in het Ruhrdal in de 16de eeuw

## Inleiding

Lang geleden maakte een jongen in het Ruhrgebied een kampvuur in een kuil om 's nachts wat warmte te hebben. De volgende dag brandt het vuur nog! Er moet iets zijn dat beter brandt dan het hout dat hij verzamelde!

De glanzend zwarte stenen zorgen voor lekker warm vuur, het maakt de winters een beetje comfortabeler. Als de landbouw hun tijd niet vraagt, graven de boer en zijn knecht naar kolen in de kuil.

Er is dat hinderlijke grondwater, een beetje kan geen kwaad maar als er teveel is kun je geen kolen opgraven. Welke technieken kun je gebruiken om van dat vervelende grondwater af te komen? Ga dieper de grond in om die magisch glanzend zwarte stenen boven te halen.



## Doel van het spel

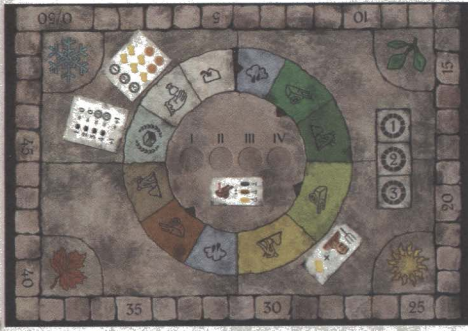
In „Haspelknecht“ nemen de spelers de rol van boer op zich die de aanwezigheid van steenkool op hun land in het zuidelijke deel van het Ruhrgebied willen benutten. Steenkool werd hier bijna aan de oppervlakte gevonden, in een tijd waar het land vol lag met bossen en wegen zeldzaam waren.

De spelers zullen kennis vergaren, hun boerderij uitbreiden en graven om dieper liggende kolenlagen te bereiken. Het spel heeft vele wegen die naar de overwinning leiden.

# Speelmateriaal



## Speelborden



- 1 jaarcirkelbord, met daarop afgebeeld de verschillende fasen, volgordespoor en telspoor



- 4 spelersborden met boerderij en mijnbouwgebied



- 3 grondstofborden, 1 grote met 2 actievelen en 2 voorraadvelden, 2 kleinere met elk 1 actievel en 1 voorraadveld

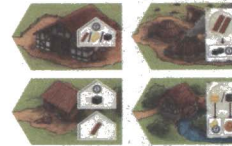
## Tegels



- 20 zeshoekige ontwikkelingstegels, 5 per niveau 1 tot 4 en 4 hulptegels voor het ontwikkelingsbord (niveau 1 tot 4)



- 4 "mijnwerker en Haspelknecht"-tegels

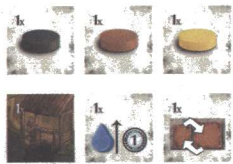


- 16 gebouwtegels: 4 stallen, 4 meilers (houtstapels), 4 kolenhokken en 4 watermolens



- 4 meesterknecht-tegels

## Fiches en houten spelonderdelen



- 24 actiefiches, 4 elk van 6 verschillende actiefiches behorend bij de ontwikkelingstegels.



- 24 schuldfiches  
- 16 munten (Taler)  
- 1 jaarmarker



- 36 actieschijven: 13 zwarte, 13 bruine en 10 gele



- 80 steenkool (blokjes)  
- 34 hout (balken)  
- 18 voedsel (korenschoven)



- 44 spelersschijven; 11 per spelerskleur



- 18 mijnwater (druppels)  
- 1 fasemarker

## Overig



- 1 stoffen zak



- spelregels

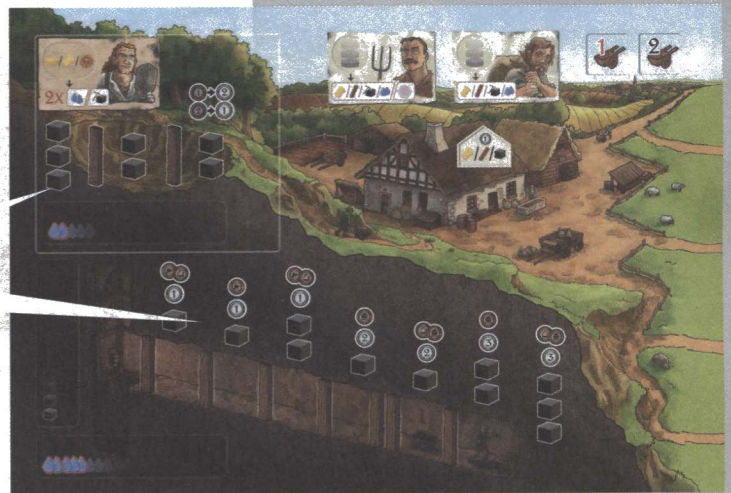
Kolen, hout, voedsel en mijnwater zijn ongelimiteerd. Als je tekort komt vervang deze dan tijdelijk door iets anders.

# Voorbereiding

## Spelersbord

Elke speler krijgt 18 steenkoolblokjes, 11 spelersschijven in één kleur en een spelersbord met boerderij en mijnbouwgebied.

Elke speler legt een steenkoolblokje op elk daarvoor bestemde plaats op zijn spelersbord (18 in totaal).



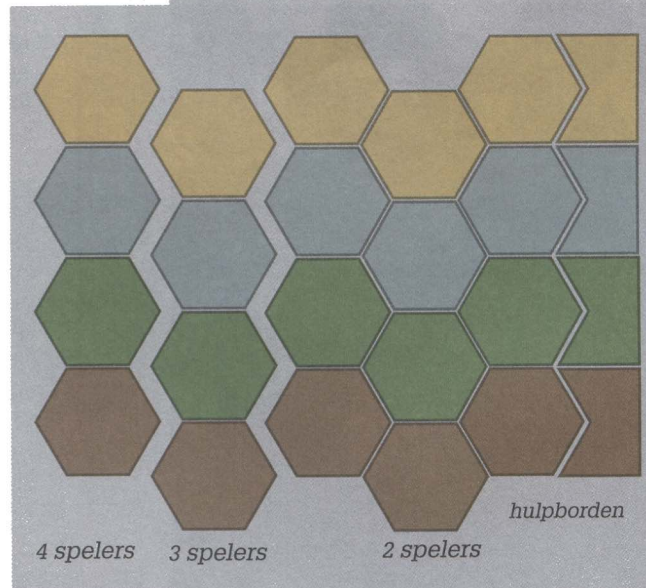
Spelersbord

## Ontwikkelingsbord

Afhankelijk van het aantal spelers wordt met 12 tot 20 zeshoekige ontwikkelingstegels het ontwikkelingsbord gevormd. Het bord heeft altijd vier rijen met elk 3 tot 5 tegels in dezelfde kleur. De hulptegels worden aan de ontwikkelingstegels aangelegd.

De actiefiches en gebouwtegels behorend bij de ontwikkelingstegels in het spel, worden in de algemene voorraad gelegd. De rest gaat terug in de doos. In het eerste spel kan het best gekozen worden voor de tegels met het laagste getal (in elke kleur) en kunnen de tegels het best in oplopende volgorde geplaatst worden met daaraan grenzend de hulptegels.

Aan het eind van de spelregels staan enkele mogelijke varianten.



### 4 spelers

20 zeshoekige ontwikkelingstegels (5 per kleur)

### 3 spelers

16 zeshoekige ontwikkelingstegels (4 per kleur)

### 2 spelers

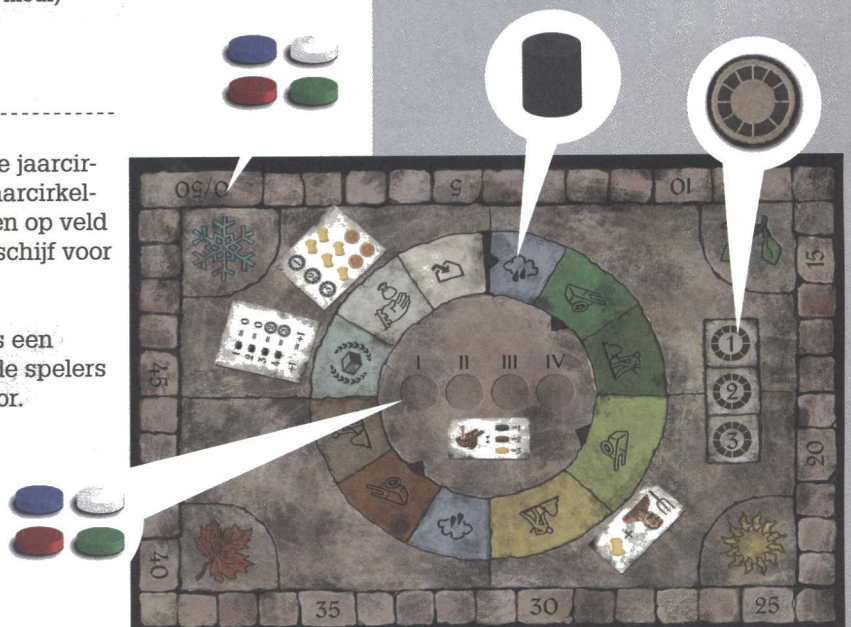
12 zeshoekige ontwikkelingstegels (3 per kleur)

## Jaarcirkelbord

Leg de fasemarker op het eerste mijnwaterveld op de jaarcirkel en leg de jaarmarker op het eerste jaar van het jaarcirkelbord. Alle spelers leggen een van hun spelersschijven op veld 0 van het telspoor. Tevens gebruiken ze een spelersschijf voor het volgorde spoor.

Voor de start van de eerste ronde bepalen de spelers een spelersvolgorde. Als de volgorde is bepaald leggen de spelers hun schijven op de juiste positie op het volgorde spoor.

Elke speler heeft nu 9 schijven in zijn kleur over en legt deze naast zijn spelersbord.





2 spelers:  
7 zwarte schijven,  
7 bruine schijven,  
4 gele schijven

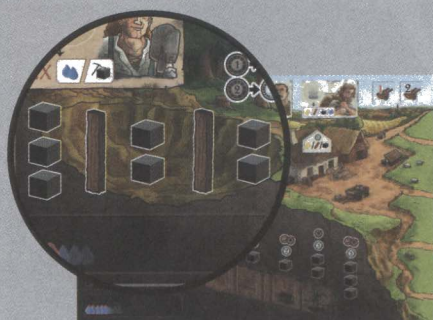


3 spelers:  
10 zwarte schijven,  
10 bruine schijven,  
7 gele schijven



4 spelers:  
13 zwarte schijven,  
13 bruine schijven,  
10 gele schijven

Grondstofborden



Pinge met 7 steenkoolblokjes



#### Pinge bonus

Een speler krijgt 2 overwinningpunten (OP) als hij alle 7 steenkoolblokjes produceert in de eerste helft van het spel. Als hij dat in de tweede helft van het spel doet krijgt hij 1 OP.



Plaats de "mijnwerker en Haspelknecht"-tegel op het spelersbord

## Grondstofborden

Midden op tafel, binnen bereik van alle spelers, worden de grondstofborden gelegd. Neem de borden waarvan het spelerssymbool kleiner of gelijk is aan het aantal spelers.

Afhankelijk van het aantal spelers wordt een aantal actieschijven gebruikt en in de stoffen zak gedaan.

De aantallen staan in de kolom links hiernaast genoemd.

#### Bereid de grondstofborden voor

Neem de actieschijven zonder te kijken uit de zak. Neem eerst 3 actieschijven voor elk voorraadveld en leg ze op de voorraadvelden. Neem daarna voor elk actieveld 6 schijven en leg ze op de actievelden.

Hierna zou de stoffen zak leeg moeten zijn.

## Steenkoolwinning

#### Pinge (of Binge)

is een Duits woord dat het best omschreven kan worden als een zinkgat of kuil. Het is een direct gevolg van mijnactiviteiten dichtbij de oppervlakte.

#### Gebieden voor steenkoolwinning

Een spelersbord heeft 2 gebieden waar de arbeiders van de spelers mijnwater verwijderen en waar ze steenkool kunnen winnen: de Pinge en de tunnel.

#### Steenkoolwinning in de Pinge

Elke speler heeft een gebied op zijn bord dat de Pinge wordt genoemd. Aan het begin van het spel liggen hier 7 steenkoolblokjes.

De Pinge heeft ook twee afgebeelde houtsymbolen. In de Pinge hebben de spelers toegang tot de steenkool van links naar rechts. Steenkool links van het eerste lege houtsymbool is beschikbaar. Als op een leeg houtsymbool een hout wordt gelegd, kan een speler ook de steenkool rechts hiervan gebruiken (tot aan het volgende lege houtsymbool).

Een speler kan op elk moment hout plaatsen. Door hout te plaatsen vergroot de speler het gebied waarvandaan hij steenkool kan nemen.

Steenkoolblokjes worden van de Pinge genomen als ze daar worden gewonnen en hout wordt geplaatst op de Pinge.

Steenkoolblokjes die in de Pinge zijn gewonnen legt een speler onmiddellijk op zijn erf.

#### Pinge uitgeput

Als alle steenkoolblokjes uit de Pinge zijn geproduceerd, is deze uitgeput. De steenkoolwinning gaat nu verder in de tunnel. Verplaats al het overgebleven water in de Pinge naar de daarvoor bestemde plaats in de mijnschacht en leg het hout dat in de Pinge ligt terug in de algemene voorraad.

Plaats ten slotte een "mijnwerker en Haspelknecht"-tegel op het spelersbord zodat de Pinge en de kolengraver worden afgedekt.

## Steenkoolwinning in de mijnschacht en de tunnel

Toen de kool aan de oppervlakte uitgeput was, gingen de eerste mijnwerkers dieper de grond in. Een schacht was nodig waarna een tunnel gebouwd moest worden waarin de steenkool gewonnen kon worden.

Steenkool kan pas uit de tunnel gehaald worden als de Pinge uitgeput is.

De tunnel is het gebied waar ondergronds steenkool gewonnen wordt. De tunnel heeft 7 locaties/velden met in totaal 11 steenkoolblokjes. Deze blokjes kunnen alleen van links naar rechts gewonnen worden.

De tunnel heeft ook 7 afgebeelde houtsymbolen. In de tunnel hebben de spelers toegang tot de steenkool van links naar rechts.

Steenkool links van het eerste lege houtsymbool is beschikbaar. Als op een leeg houtsymbool een hout wordt gelegd, kan een speler ook de steenkool rechts hiervan gebruiken (tot aan het volgende lege houtsymbool). Een speler kan op elk moment hout plaatsen. Door hout te plaatsen vergroot de speler het gebied waarvandaan hij steenkool kan nemen.

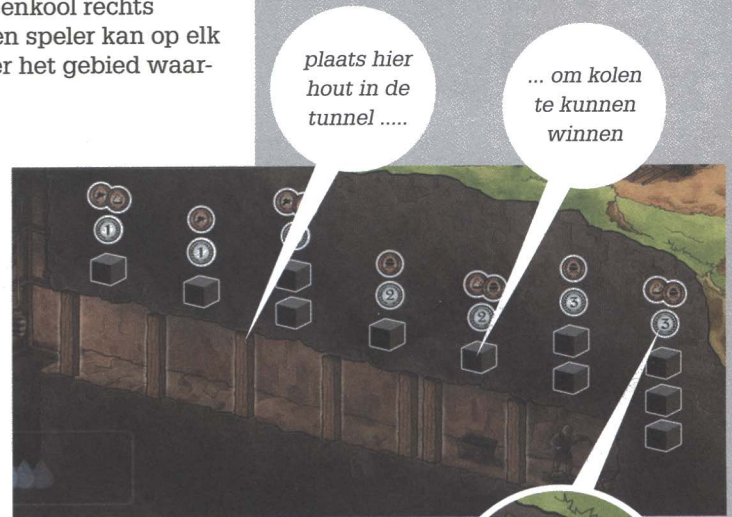
De mijnwerker, de boer en de knecht kunnen steenkool winnen in de tunnel. De kolengraver is niet meer beschikbaar. Anders dan in de Pinge wordt gewonnen steenkool niet onmiddellijk verplaatst naar het spelers erf. De blokjes worden eerst op de daarvoor bestemde plaats in de schacht gelegd, links van de tunnel.

De steenkoolblokjes moeten naar boven getakeld worden door de Haspelknecht. Eenmaal boven worden de blokjes verplaatst naar het erf.

De tunnel levert overwinningpunten (OP) op aan het einde van het spel. Spelers krijgen OP afhankelijk van het aantal lege tunneldelen. Elk deel levert 1-3 OP op. Aangeschafte ontwikkelingen kunnen extra OP opleveren.

Opmerking: de boer en de knecht kunnen in een fase alleen in de Pinge of in de tunnel steenkool winnen!

Het is echter wel mogelijk om met een van deze arbeiders de laatste steenkool in de Pinge te winnen en met de ander de eerste steenkool in de tunnel te winnen in dezelfde fase.



de tunnel



Overwinningpunten (zilver) en mogelijke punten afhankelijk van verkregen ontwikkelingen (brons)



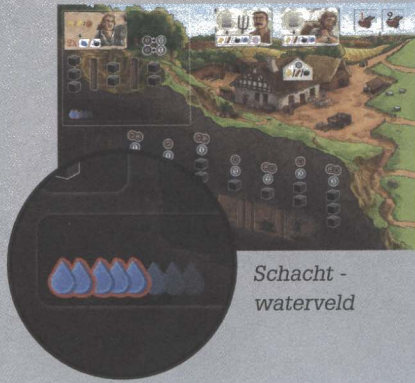
Haspelknecht, schacht en mijnwater

plaats gewonnen kolenblokjes hier

plaats mijnwater hier

## Mijnwater

Mijnwater is water dat een mijn vult en dat daaruit verwijderd moet worden om de mijn te kunnen gebruiken.



# Mijnwater

Tijdens het spel krijgen de spelers mijnwater dat zich in hun Pinge of mijnschacht verzameld.

De werkers van de spelers zullen het mijnwater moeten verwijderen om steenkoolwinning mogelijk te maken.

## Mijnwater plaatsen

Totdat de Pinge is uitgeput wordt mijnwater op het daarvoor bestemde veld bij de Pinge op het spelersbord geplaatst.

Nadat de Pinge is uitgeput wordt mijnwater op het daarvoor bestemde veld onder de schacht (linksonder op het spelersbord) geplaatst.

Mijnwater dat aan het eind van het spel nog op een spelersbord ligt kost de speler OP.

De hoeveelheid mijnwater dat zich in de Pinge of schacht kan bevinden is onbeperkt.

# Spelverloop

Het spel duurt 3 ronden, waarbij elke ronde een jaar voorstelt. Elke ronde is verdeeld in 3 actiefasen (lente, zomer en herfst), gevolgd door een waarderings-, pacht- en opslagfase (winter). Spelers houden deze fasen bij door middel van de fasemarker.

### Winter opslagfase:

Elke speler kan grondstof opslaan in zijn gebouwen. Grondstoffen in het juiste gebouw leveren een speler OP op.

Ten slotte leggen alle spelers de grondstoffen die ze niet kunnen opslaan terug in de algemene voorraad.

### Winter pachtfase:

Elke speler betaalt de kosten (in voedsel en taler) zoals aangegeven in de wintertabel op het jaarcirkelbord. Hij neemt een schuld fiche voor elke voedsel/taler die hij niet betaald heeft.

### Winter waarderingsfase:

Spelers tellen het aantal steenkoolblokjes op hun erf en krijgen OP aan de hand van de steenkooltabel.

### Herfst actiefase:

Elke speler neemt een of twee keer actieschijven, en voert de bijbehorende acties uit.

### Volgende jaar

Een jaar is ten einde; verplaats de jaarmarker naar het volgende jaar. Een nieuwe ronde start.

### Start hier,

vervolg met de klok mee

### Lente mijnwaterfase:

Elke speler krijgt 1 mijnwater.

### Lente actiefase:

Elke speler neemt een of twee keer actieschijven en legt ze op zijn spelersbord. Daarna wordt de spelersvolgorde bepaald.

Daarna plannen de spelers gelijktijdig hun acties en voeren ze deze in spelersvolgorde uit.

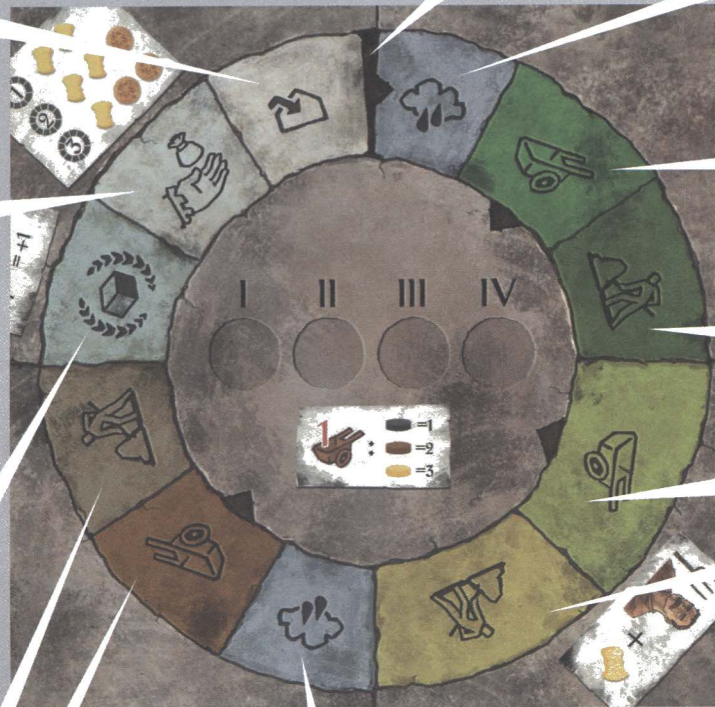
### Zomer actiefase:

Elke speler neemt een of twee keer actieschijven, en voert de bijbehorende acties uit. (Gele schijven op een boer leveren een zomerbonus op van 1 voedsel.)

### Herfst mijnwaterfase:

Elke speler krijgt 1 mijnwater.

Verkregen ontwikkelingen kunnen enkele regels veranderen.



Year wheel board with turn order track and score track

# Actiefase (lente, zomer, herfst)

Een actiefase is verdeeld in de volgende stappen:

1. Actievelden aanvullen
2. Actieschijven pakken
3. Spelersvolgorde bepalen
4. Acties plannen en uitvoeren

## 1. Actievelden aanvullen

Dit wordt overgeslagen in de eerste fase van de eerste ronde.

Aan het begin van elke actiefase stoppen alle spelers al hun actieschijven, of deze nu wel of niet gebruikt zijn, terug in de zak.

De 3 schijven op het voorraadveld worden verplaatst naar het actieveld waar ze bij de niet-gepakte actieschijven uit de vorige actiefase komen. Neem daarna voor elk voorraadveld 3 actieschijven uit de zak en plaats ze op de voorraadvelden. Vul daarna elk actieveld waarop minder dan 6 actieschijven liggen aan met schijven uit de zak, totdat er op elk actieveld 6 schijven liggen. Hierna zou de zak leeg moeten zijn. In zeldzame gevallen kan het voorkomen dat er, na het verplaatsen van de voorraad- naar de actievelden, meer dan 6 schijven op een actieveld liggen. Voer het aanvullen uit zoals hierboven beschreven. Op het laatste actieveld zullen dan minder dan 6 schijven liggen!

## 2. Actieschijven pakken

De actieschijven worden in twee keer gepakt.

Bij de eerste keer pakken neemt elke speler in speelvolgorde actieschijven van één van de actievelden. Hij kiest een actieveld en neemt daarvan alle schijven in één kleur. Daarna pakt de volgende speler, enz.

Elke speler mag nu een tweede keer pakken, op voorwaarde dat hij minder dan 5 schijven in zijn bezit heeft.

De tweede keer kan elke speler niet meer schijven pakken dan tot een totaal van 5. Het aantal dat een speler nu kan pakken hangt dus af van het aantal dat hij de eerste keer heeft gepakt.

Voorbeeld: een speler heeft de eerste keer 3 zwarte actieschijven gepakt. Als hij voor de tweede keer aan de beurt is kiest hij een actieveld waar 3 bruine en 1 gele actieschijf liggen. Hij neemt 2 bruine actieschijven van het actieveld. Deze speler heeft nu het maximale aantal van 5 schijven.

Enkele actievelden tonen een watersymbool. Als een speler actieschijven van dit actieveld neemt bij de eerste keer pakken, krijgt hij ook 1 mijnwater.

Elke speler legt zijn actieschijven op de kruiwagenvelden op zijn spelersbord. De schijven die bij de eerste keer zijn gepakt, worden in de kruiwagen met nummer 1 gelegd.

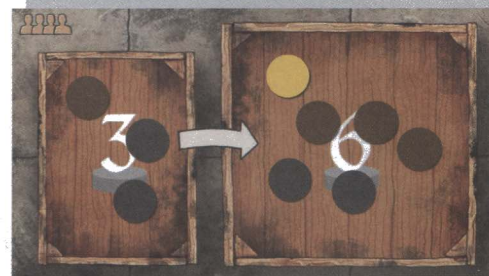
De schijven die bij de tweede keer zijn gepakt, worden in kruiwagen nummer 2 gelegd.

## 3. Spelersvolgorde bepalen

Daarna telt elke speler de waarden op van al zijn actieschijven in kruiwagen 1. Gele schijven zijn 3 punten per stuk waard, bruine zijn 2 punten waard en zwarte zijn 1 punt waard.

De speler met het laagste totaal plaatst zijn volgordemarker op het meest linkse veld op het volgordepad (I). De andere spelers volgen in volgorde van oplopend aantal punten.

In geval van een gelijk aantal punten, gaat de laatste speler in de huidige speelvolgorde (de betrokken speler die zijn actieschijven als laatste nam) eerder dan de andere betrokken spelers.



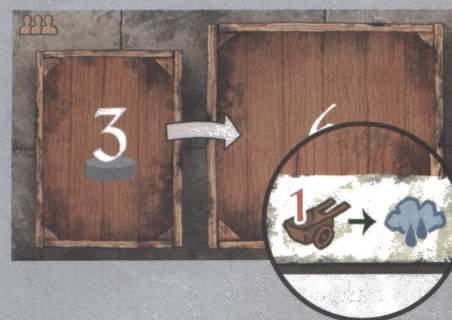
Als er 6 schijven in één kleur op het actieveld liggen mag een speler ze alle 6 nemen.

Uitzondering eerste lente in aller-eerste ronde: als een speler minder dan 5 schijven pakt in de actiefase van de lente in de eerste ronde, mag hij een mijnwater terugleggen in de algemene voorraad.

Actieschijven eerste keer



Actieschijven tweede keer







Actieschijven



Voedsel en Taler

Plaats actie-schijven hier

Mogelijke acties

Ontwikkeling



Boer



Knecht

Belangrijk: alleen als de boer een ontwikkeling aanschaft, kunnen er verschillend gekleurde schijven op zijn veld geplaatst worden.



#### Zomerbonus

In de zomer krijgt een speler een extra voedsel wanneer zijn boer voedsel produceert.

## 4. Acties plannen en uitvoeren

Spelers kunnen hun actieschijven gebruiken om acties te plannen voor hun arbeiders. Met voedsel en taler kunnen ingehuurde arbeiders geactiveerd worden. Deze actieschijven, voedsel en taler moeten tijdens de planfase toegewezen worden.

Alle spelers kunnen hun planning gelijktijdig doen en daarna in spelersvolgorde de acties uitvoeren. Wanneer spelers er op staan hun planning te laten afhangen van wat de andere spelers doen, kan er gezamenlijk voor gekozen worden de planning in spelersvolgorde uit te voeren.

Elke speler heeft meerdere arbeiders op zijn spelersbord. De twee eigen arbeiders, de boer en de knecht, kunnen elk een of meer actieschijven toegewezen krijgen.

De ingehuurde arbeiders zijn specialisten: de kolengraver, de mijnwerker en de Haspelknecht. Zij kunnen slechts eenmaal per actiefase geactiveerd worden, door een van de gevraagde items te betalen. De kolengraver is vanaf het begin van het spel beschikbaar. Later in het spel wordt hij opgevolgd door de mijnwerker en de Haspelknecht.

Elke arbeider heeft een veld waar de actieschijven of andere items op kunnen worden gelegd. Onder dit veld staat met symbolen aangegeven welke acties deze arbeider kan uitvoeren.

Als alle spelers hun acties hebben gepland, voeren zij de acties in spelersvolgorde uit.

Een speler mag kiezen in welke volgorde zijn arbeiders hun acties uitvoeren. Een arbeider moet al zijn acties uitvoeren voordat een volgende arbeider zijn acties kan starten.

## Eigen arbeiders

### Boer

De boer kan actieschijven op twee manieren gebruiken: een ontwikkeling aanschaffen of grondstoffen produceren/mijnwater verwijderen. Hij kan per fase maar een van deze acties uitvoeren. Uitzondering: de acties steenkool winnen en mijnwater verwijderen kunnen worden gecombineerd.

### Knecht

De knecht kan aanvankelijk slechts actieschijven gebruiken om grondstoffen te produceren en om mijnwater te verwijderen.

### Ontwikkelingen

De ontwikkelingstegels van het ontwikkelingsbord kunnen aangeschaft worden. Om een ontwikkeling aan te schaffen legt een speler de benodigde actieschijven op het veld van de arbeider (in het begin van het spel kan dat alleen de boer zijn). De afgebeelde schijven zijn gekleurd of grijs. Gekleurde schijven moeten in kleur overeenkomen, grijze schijven kunnen ingevuld worden door schijven met een kleur naar keuze.

Voorbeeld: om ontwikkelingstegel 32 (houtvoorraad) aan te schaffen zijn 4 actieschijven nodig. Eén moet zwart zijn. De andere 3 mogen elke kleur hebben. De speler legt 2 zwarte en 2 bruine schijven op het veld van zijn boer.

### Grondstoffen

Produceer grondstoffen. Plaats een of meer actieschijven in dezelfde kleur om evenveel gelijkgekleurde grondstoffen te krijgen (hout, voedsel, steenkool). Hout en voedsel worden uit de algemene voorraad genomen.

Voedsel en kolen worden op het erf gelegd. Hout kan onmiddellijk gebruikt worden in het mijnbouwgebied of kan ook op het erf gelegd worden. Hout is de enige grondstof die onmiddellijk gebruikt kan worden. Het gebruik is uitgelegd bij "Steenkoolwinning". Steenkoolblokjes worden van het beschikbare wingebied op het spelersbord gepakt.

Steenkool kan alleen gewonnen worden als er niet teveel mijnwater is.

Zwarte actieschijven kunnen gebruikt worden om mijnwater te verwijderen of om steenkool te winnen.

Met 1 zwarte actieschijf kan:

- 2 water verwijderd worden of
- 1 steenkoolblokje gewonnen worden

### Mijnwater verwijderen uit de Pinge

Zodra er 2 of meer water in de Pinge staat, moet dit mijnwater eerst verwijderd worden voordat er steenkool gewonnen kan worden.

Verwijderd mijnwater gaat naar de algemene voorraad.

### Mijnwater verwijderen uit de schacht

Zodra er 2 of meer water in de schacht staat, moet dit mijnwater eerst verwijderd worden voordat er steenkool uit de mijn getakeld kan worden en verplaatst kan worden naar het erf.

Als er 5 of meer water in de mijnschacht staat, kan er geen steenkool gewonnen worden.

Verwijderd mijnwater gaat naar de algemene voorraad.

### Samenwerkingsbonus

Als zowel de boer als zijn knecht dezelfde grondstof produceren of wanneer ze beide in het mijnbouwgebied werken om mijnwater te verwijderen en/of steenkool te winnen, krijgt de speler een extra actie (alsof er een extra actieschijf lag op de arbeider die het laatst de actie uitvoerde).

## Ingehuurde arbeiders

### Kolengraver

Om de kolengraver te betalen moet een speler precies 1 gele schijf, 1 voedsel of 1 taler op zijn veld leggen.

De kolengraver werkt alleen tegen betaling. Hij voert 2 acties uit.

- Per actie verwijdert hij 2 mijnwater totdat er maximaal 1 mijnwater over is.
- Als er maximaal 1 mijnwater over is, takelt de kolengraver 1 steenkoolblokje per actie.

De kolengraver is beschikbaar zolang er steenkoolblokjes in de Pinge liggen. Hij kan geen steenkool winnen in de tunnel.

### Mijnwerker

De mijnwerker komt in het spel als alle steenkool uit de Pinge is gehaald. Dan wordt de "mijnwerker & Haspelknecht"-tegel op het spelersbord gelegd. De mijnwerker werkt alleen in de tunnel.

Om de mijnwerker te betalen moet een speler precies 1 voedsel of 1 taler op zijn veld leggen.

De mijnwerker werkt alleen tegen betaling. Hij wint dan tot 3 steenkoolblokjes. Hij kan geen mijnwater verwijderen. Steenkool gewonnen in de tunnel, wordt eerst in de schacht gelegd.

### Haspelknecht

Om de Haspelknecht te betalen moet een speler precies 1 gele actieschijf, één voedsel of één taler op zijn veld leggen.

De Haspelknecht werkt alleen tegen betaling.

Hij verwijdert mijnwater uit de schacht en takelt steenkool uit de schacht (naar het erf) of hij wint steenkool. Hij voert 3 acties uit.

- Per actie verwijdert hij 2 mijnwater totdat er maximaal 1 mijnwater over is.
- Als er maximaal 1 mijnwater over is, takelt de Haspelknecht 1 steenkoolblokje per actie.

Voorbeeld: er is 5 mijnwater in de schacht. De speler legt 1 gele actieschijf op zijn Haspelknecht. Hiermee kan hij 3 acties doen. Per actie kan hij tot 2 mijnwater verwijderen of 1 steenkool takelen. Hij verwijdert 4 mijnwater en transporteert 1 steenkool vanuit de schacht naar zijn erf.



2 of meer mijnwater: Er kan geen kolen worden gewonnen in de Pinge



2 of meer mijnwater in de schacht: Er kan geen kolen van de schacht naar het erf getransporteerd worden.



5 of meer mijnwater in de schacht: Er kan geen kolen gewonnen worden.



Samenwerkingsbonus



Kolengraver



Mijnwerker

### Haspelknecht

of Haspler is een bediener van de takel. In de begintijd van de mijnbouw zorgde hij voor het verticale transport in de schacht.



Haspelknecht

## Voorbeelden van combineren van arbeiders

Voorbeeld 1: de speler heeft 3 gele en 2 bruine actieschijven. In de Pinge ligt 2 mijnwater en er is nog geen steenkool gewonnen.

Tijdens de planfase plaatst de speler 1 gele en 2 bruine actieschijven op de boer om de ontwikkeling "emmer" aan te schaffen (ontwikkelingstegel 21). Hij legt 1 gele schijf op de knecht om 1 voedsel te krijgen. Hij legt 1 gele schijf op de kolengraver om 2 mijnwater uit de Pinge te verwijderen en 1 steenkool van de Pinge naar het erf te verplaatsen. Het voedsel en de steenkool worden op het erf gelegd en kunnen in deze beurt niet gebruikt worden om een arbeider te activeren.

Uitzondering: zojuist verdient voedsel of steenkool kan wel gebruikt worden voor ontwikkelingstegels.

Voorbeeld 2: er ligt 3 mijnwater en 1 steenkool in de Pinge. De speler heeft 2 zwarte schijven op zijn knecht geplaatst en 2 zwarte schijven op zijn boer. De speler heeft 4 hout op zijn erf liggen.

De speler gebruikt zijn knecht: 1 zwarte schijf om 2 mijnwater te verwijderen en 1 zwarte schijf om het laatste steenkoolblokje te winnen en naar zijn erf te verplaatsen. Daarna verplaatst de speler het laatste mijnwater naar de tunnel en dekt met de "mijnwerker en Haspelknecht"-tegel de Pinge af.

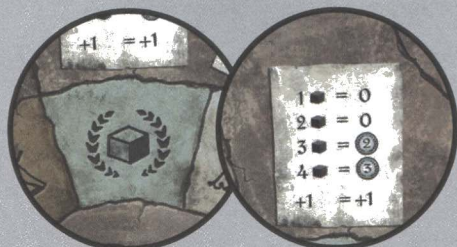
Daarna plaatst de speler al zijn hout in de tunnel en activeert hij de boer die 2 steenkool naar de schacht verplaatst. De speler verplaatst nu, dankzij de samenwerkingsbonus, een extra steenkool van de tunnel naar de schacht.

## Waarderings-, pacht- en opslagfase (winter)

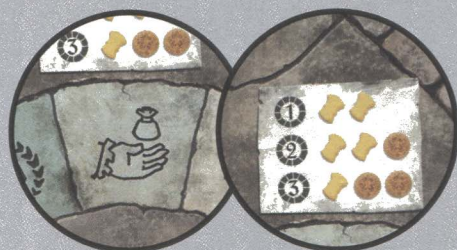
Elke winter bestaat uit 4 fases:

1. Waardering
2. Pacht betalen aan de adel
3. Opslag
4. Het volgende jaar

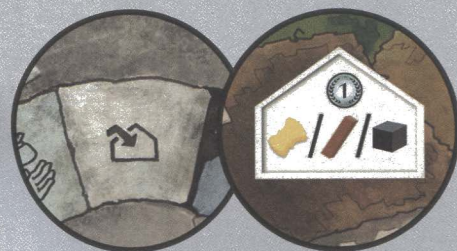
Bepaalde ontwikkelingstegels kunnen de winterfase voor de spelers die ze bezitten voordelig beïnvloeden.



Jaarcirkel - Waardering



Jaarcirkel - Pacht betalen



Jaarcirkel en erf - Opslag

### 1. Waardering

Afhankelijk van het aantal steenkoolblokjes op zijn erf krijgt elke speler OP. Voor 1 of 2 steenkool krijgt een speler geen OP, voor 3 steenkool krijgt een speler 2 OP en elke steenkool meer levert 1 OP op (zie de steenkooltabel op het jaarcirkelbord).

### 2. Pacht betalen aan de adel

Elke speler moet pacht voor zijn land betalen aan de adel. In het eerste jaar bedraagt de pacht 2 voedsel, in het tweede jaar 2 voedsel en 1 taler, in het derde jaar 2 taler en 1 voedsel. De kosten per jaar staan afgebeeld op het jaarcirkelbord.

Spelers nemen een schuld fiche voor elk item dat ze niet kunnen betalen. Schuld fiches leveren minpunten op aan het einde van het spel. Pacht betalen is verplicht; als een speler de gevraagde items bezit moet hij ze betalen.

### 3. Opslag

Elke speler kan één voedsel, steenkool of hout opslaan op zijn erf. Een opgeslagen grondstof kan later in het spel gebruikt worden.

De winterfase eindigt voor alle spelers met het terugleggen van het teveel aan grondstoffen (de grondstoffen die spelers niet kunnen opslaan) in de algemene voorraad.

Spelers krijgen 1 OP als ze een hout op hun erf hebben opgeslagen.

Aangeschafte ontwikkelingen kunnen extra opslagruimte en OP opleveren.

### 4. Het volgende jaar

Het jaar is afgelopen, verplaatst de jaarmarker naar het volgende jaar. Een nieuw jaar begint.

Het spel eindigt na 3 jaren.

# Ontwikkelingstegels

Aan het begin van het spel worden vier verschillende niveaus ontwikkelingstegels klaargelegd. Als deze worden aangeschaft leveren ze een speler OP op of voordelen tijdens het spel.

Elke ontwikkelingstegel kan door meerdere spelers aangeschaft worden. Een speler kan elke ontwikkelingstegel eenmaal bezitten en de voordelen ervan benutten.

Om een ontwikkelingstegel aan te schaffen, plaatst een speler een aantal actieschijven - het juiste aantal en in de juiste kleur - op zijn boer. Als hij de actie uitvoert plaatst hij een eigen spelersschijf op de ontwikkelingstegel om aan te geven dat hij deze bezit. Hoe eerder een speler een ontwikkelingstegel bezit, hoe meer OP deze hem oplevert.

De spelersschijven worden op de ontwikkelingstegel gestapeld. Een speler plaatst zijn schijf op de daar al aanwezige schijven. De onderste schijf is van de speler die de tegel als eerste aangeschaft heeft. De bovenste schijf is van de speler die de tegel als laatste aangeschaft heeft.

Als een speler een ontwikkelingstegel wil aanschaffen gelden de volgende regels:

- In de bovenste rij kan een speler een spelersschijf in zijn kleur plaatsen op een tegel naar keuze.
- In de andere rijen kan een speler alleen een spelersschijf plaatsen op een tegel die grenst aan een ontwikkeling die hij al bezit.

Ook kan een speler een spelersschijf plaatsen op een ontwikkeling die al in bezit is van een andere speler, maar waaraan geen tegel grenst die hijzelf bezit.

In dit geval moet hij een grondstof (zoals aangegeven op het hulpbord voor de ontwikkelingstegels) betalen aan de speler die de ontwikkeling als laatste kocht (de bovenste schijf). De te betalen grondstof neemt de speler van zijn erf.

Niveau 2: een steenkool, hout of voedsel

Niveau 3: een steenkool

Niveau 4: een voedsel

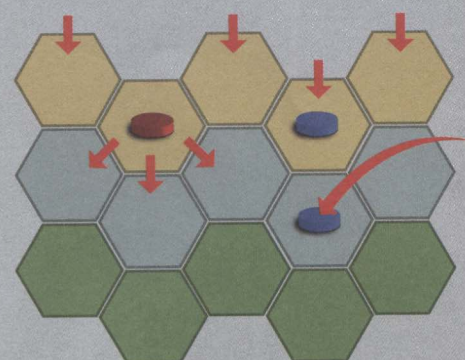
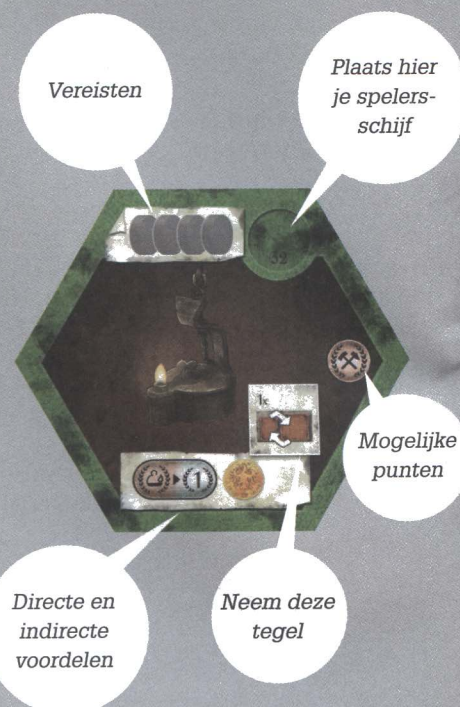
Als een speler een ontwikkeling aanschaft krijgt hij onmiddellijk OP. De OP staan ook op het hulpbord.

Niveau 1: 1ste speler: 1 OP

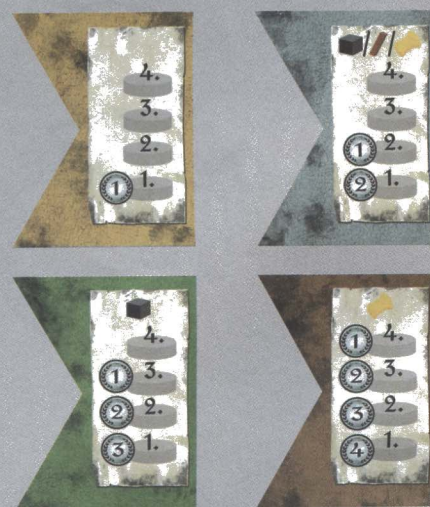
Niveau 2: 1ste speler: 2 OP, 2de speler: 1 OP

Niveau 3: 1ste speler: 3 OP, 2de speler: 2 OP, 3de speler: 1 OP

Niveau 4: 1ste speler: 4 OP, 2de speler: 3 OP, 3de speler: 2 OP, 4de speler: 1 OP



Mogelijke ontwikkelingen voor de speler met rood.



Hulptegels met overwinningpunten en kosten voor ontwikkeling op afstand.

# Einde van het spel

Het spel eindigt na het 3e jaar. Aan het einde van het spel worden er overwinningpunten uitgekeerd voor:



## Tunnel

Spelers krijgen 1 tot 3 OP per leeg tunneldeel. De OP staan afgedrukt op de spelersborden.



## Tunnelbonus

Als een speler de ontwikkeling "handkar" heeft, krijgt hij 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool.

Als een speler de ontwikkeling "olielamp" heeft, krijgt hij 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool.

Als een speler de ontwikkeling "lorrie" heeft, krijgt hij 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool.



## Ontwikkelingsbonus

Als een speler de ontwikkeling "bolderkar" heeft, krijgt hij 1 OP voor elk landbouwsymbool "hooivork" op de ontwikkelingstegels die hij bezit.

Als een speler de ontwikkeling "kolensjouwer" heeft, krijgt hij 1 OP voor elk mijnbouwsymbool "hamer en beitel" op de ontwikkelingstegels die hij bezit.



## Bouwbonus

Spelers krijgen OP voor het aantal gebouwsymbolen op de ontwikkelingstegels die ze bezitten:

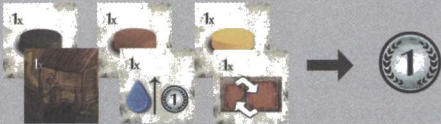
1 gebouwsymbool – 1 OP

2 gebouwsymbolen – 3 OP

3 gebouwsymbolen – 6 OP

4 gebouwsymbolen – 10 OP

(Ontwikkelingstegels 12, 15, 24, 35)



## Ongebruikte actiefiches

Spelers krijgen 1 OP voor elk actiefiche dat ze over hebben.



## Taler

Spelers krijgen OP voor het aantal munten dat ze over hebben:

1 taler – 2 OP

2 taler – 5 OP

3 taler – 9 OP

4 taler – 14 OP

Elke volgende taler – 6 OP



## Puntenaf trek voor schuld fiches

Spelers verliezen OP voor het aantal schuld fiches dat ze bezitten:

1 schuld fiche – minus 1 OP

Elk volgende schuld fiche – minus 2 OP



## Puntenaf trek voor mijnwater

Spelers verliezen geen OP als 0 of 1 mijnwater op hun spelersbord hebben. Ze verliezen 1 OP voor elke mijnwater meer.

## Winnaar

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de betrokken speler die de meeste steenkool gewonnen heeft. Als er nog steeds een gelijke stand is, wint de betrokken speler die eerder is in de spelersvolgorde.

# Ontwikkelingstegels



## 11 - Juk

De speler krijgt onmiddellijk 1 taler.



## 12 - Schuur

De speler legt dit extra gebouw aan zijn spelersbord. Met dit gebouw kan de speler 1 hout of voedsel of steenkool opslaan. Als de speler hier een voedsel opslaat in de winter krijgt hij 2 OP.



## 13 - Pikhouweel

De speler krijgt de actietegel met de meesterknecht en waardeert daarmee zijn knecht op. De meesterknecht kan ontwikkelingstegels aanschaffen, net zoals de boer dat kan. De speler legt de meesterknecht op de plek van de knecht op zijn spelersbord.



## 14 - Hijstouw

De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan op een moment naar keuze in een volgende fase gebruikt worden. De speler kan het fiche gebruiken om 1 mijnwater te verwijderen. Hij krijgt daarvoor 1 OP. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.



## 15 - Meiler/Houtstapel

De speler legt dit extra gebouw aan zijn spelersbord. Met dit gebouw kan de speler op elk moment 2 hout omzetten in 1 OP en 1 steenkool. De steenkool komt uit de algemene voorraad.



## 21 - Emmer

De speler krijgt in de mijnwaterfase in de lente en herfst géén mijnwater.



## 22 - Handkar

De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan op een moment naar keuze in een volgende fase gebruikt worden. Het actiefiche met de afbeelding van een gele actieschijf kan gebruikt worden als was het een gele actieschijf. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.

Aan het einde van het spel krijgt de speler 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool.



## 23 - Ladder

De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan op een moment naar keuze in een volgende fase gebruikt worden. Het actiefiche met de afbeelding van een bruine actieschijf kan gebruikt worden als was het een bruine actieschijf. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.



## 24 - Kolenhok

De speler legt dit extra gebouw aan zijn spelersbord. In dit gebouw kan de speler 1 steenkool en 1 hout opslaan. Als de speler hier een kool opslaat in de winter krijgt hij 1 OP.



## 25 - Lier

De speler mag onmiddellijk 1 mijnwater verwijderen. De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan op een moment naar keuze in een volgende fase gebruikt worden.

Het fiche kan gebruikt worden om de Haspelknecht 3 takelacties te laten doen zonder kosten. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.



### 31 - Houtvoorraad

De speler krijgt onmiddellijk a) 3 hout en 1 mijnwater, of b) 1 taler.



### 32 - Olielamp

De speler krijgt onmiddellijk 1 taler. De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan op een moment naar keuze in een volgende fase gebruikt worden. Het actiefiche kan gebruikt worden om een actieschijf op een voorraadveld om te wisselen met een actieschijf op het bijbehorende actieveld. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.

Aan het einde van het spel krijgt de speler 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool.



### 33 - Hamer en beitel

De speler krijgt 1 hout. De speler kan onmiddellijk het volgende verplaatsen: a) 1 steenkool van de Pinge naar het erf, of b) 1 steenkool van de tunnel naar de schacht. De steenkool moet bereikbaar zijn.

De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan op een moment naar keuze in een volgende fase gebruikt worden. Het actiefiche met de afbeelding van een zwarte actieschijf kan gebruikt worden als was het een zwarte actieschijf. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.



### 34 - Kolenzak

De speler kan onmiddellijk a) 1 steenkool omwisselen voor 1 taler, of b) 2 steenkool omwisselen voor 1 taler en 1 voedsel. De steenkool moet van het erf komen.



### 35 - Watermolen

De speler legt dit extra gebouw aan zijn spelersbord. Met dit gebouw kan de speler in de actiefase 2 gele actieschijven gebruiken om 1 voedsel en 2 OP te krijgen of 2 zwarte actieschijven gebruiken om 1 taler te krijgen.



### 41 - Kolenman

De speler krijgt onmiddellijk 1 taler.

Aan het einde van het spel krijgt de speler 1 OP voor elk mijnbouwsymbool "hamer en beitel" op de ontwikkelingstegels die hij bezit.



### 42 - Lorrie

De speler krijgt onmiddellijk 2 steenkoolblokjes in zijn schacht en 1 hout uit de algemene voorraad.

Aan het einde van het spel krijgt de speler 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool.



### 43 - Bolderkar

De speler krijgt onmiddellijk 1 voedsel.

Aan het einde van het spel krijgt de speler 1 OP voor elk landbouwsymbool "hooivork" op de ontwikkelingstegels die hij bezit.



### 44 - Paard en wagen

De speler krijgt onmiddellijk 1 voedsel en 1 taler uit de algemene voorraad.

Tijdens elke winter, in de opslagfase, krijgt de speler 1 OP voor elk steenkoolblokje op zijn erf. De steenkooltabel op het jaarcirkelbord is niet meer van toepassing voor deze speler.



### 45 - Kleine kolenmijn

De speler krijgt onmiddellijk 3 taler.

# Varianten voor gevorderden

Voor het begin van het spel kunnen de spelers gezamenlijk besluiten het ontwikkelingsbord anders op te bouwen. Houd de volgende regels aan:

Het aantal tegels per kleur moet minimaal 3 zijn. In een spel met 3 of 4 spelers, kunnen de spelers er voor kiezen om met evenveel tegels of één meer per kleur te spelen als het aantal spelers. Elke tegel moet grenzen aan ten minste één tegel van één niveau hoger. Tegels mogen niet grenzen aan tegels van twee of meer niveaus hoger. Voorbeelden van varianten zijn te vinden op: [www.quined.nl](http://www.quined.nl)

Spelers kunnen er voor kiezen het spel te starten met de gebouwen die niet op het ontwikkelingsbord liggen. Leg de gebouwen aan de spelersborden.

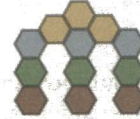
Spelers kunnen er voor kiezen het spel te starten met de meesterknecht als de tegel "pikhouweel" niet op het ontwikkelingsbord ligt.

Let op! Op een ontwikkelingsbord voor 2 spelers kunnen er, als de tegels willekeurig worden neergelegd, te weinig tegels zijn die de benodigde 3 taler opleveren. Een aanpassing is dan gewenst.

3334 Tower 3P



3333 Three long legs 2P/3P



5444 Four long legs 4P



3344 Wings 3P



3333 Three short legs 2P/3P



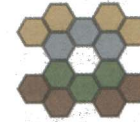
5544 Four short legs 4P



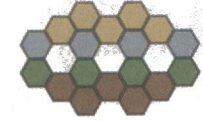
3333 Two short asymmetric legs 2P/3P



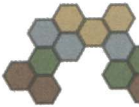
4334 Flower 3P



5445 Three circles 4P



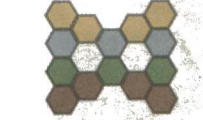
3333 Two long asymmetric legs 2P/3P



3333 Two rounds 2P/3P



4334 Butterfly 3P



## Imprint

### Contact

Quined Games bv  
P.O. box 1121  
3260 AC Oud-Beijerland  
The Netherlands

### Testspelers:

Michael Naujokat, Andreas Molter, Martin Schipper, Frank Bernhart, Reiner Frensemeyer, Werner Boneß, Matthias Schulz, Heinz Tenk, Wolfgang Heidenheim, Petra Hoven, Gerhild Sobolewski, Roel Vinkenvleugel, Kristine Finn, Sascha Schneider, Ralf Rudolph, Ulf Glinka, Carsten Lauber, Christian Fürst-Brunner, Dietmar Gottschick, Bernd Rudi Emter, Petra Emter, Reinhard Kuschnirz, Peter Oud, Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich

### Spelregels:

Peter Oud, Wesley Fechter, Erwin Broens, Roel Vinkenvleugel, Olav Fakkeldij

### Auteur en uitgever bedanken de testspelers van "Spieletreffs":

Bödefeld, Autorentreffen mittleres Ruhrgebiet, Spieltreff Weseke, Herner Spieleclub, Mengede spielt, Spielkult Witten





Thomas Spitzer

# HÄSPELKNECHT

Artwork Johannes Sich



# Haspelknecht va vous plonger dans les prémices de l'excavation de charbon dans la vallée de la Ruhr du 16<sup>e</sup> siècle.

Il y a bien longtemps, dans la vallée de la Ruhr, un garçon fit un feu de bois dans un trou pour se procurer un peu de chaleur. Mais plus tard, le feu continuait de brûler ! Il devait y avoir là quelque chose de plus qui brûlait beaucoup mieux que le bois qu'il avait ramassé ! Ces pierres noires brillantes faisaient de merveilleux feux réchauffants et rendaient le passage de l'hiver plus confortable.

Durant cette période où l'agriculture ne demandait pas autant de temps, le fermier et son assistant venaient y creuser pour en extraire le charbon.

Ce qu'il y a de mauvais avec ces eaux souterraines c'est qu'en petite quantité elles ne gênent pas mais s'il y a trop d'eau, vous ne pouvez pas avoir le moindre charbon.

Quelles techniques peuvent être utilisées pour se débarrasser de ces sales eaux souterraines ? Aller plus profond dans la terre pour avoir ces magiques pierres noires si brillantes ?



## But du jeu

Dans „Haspelknecht“, les joueurs endossent le rôle de fermiers ayant l'opportunité d'exploiter la présence de charbon sur leurs terres dans la partie sud de la région de la Ruhr. Le charbon fut trouvé là-bas, à proximité de la surface. Tout ceci se déroule à l'époque où les terres étaient surtout composées de forêts et où les routes étaient rares.

Les joueurs obtiendront la connaissance nécessaire, étendront leurs fermes et creuseront plus profond dans la terre pour avoir le charbon. Le jeu a de nombreux chemins pouvant mener à la victoire.



## Plateaux



1 plateau roue des années où figurent les différentes phases, l'ordre du tour de jeu et la piste de score



4 plateaux personnels représentant une ferme et une zone minière



3 plateaux tuiles ressources : 1 grande tuile avec deux emplacements d'action et deux emplacements de réserve et 2 tuiles avec un emplacement d'action et un emplacement de réserve chacune

## Marqueur et tuiles



20 tuiles développement : 5 de chacun des 4 couleurs et 4 plateaux aides



4 tuiles Haspelknecht et mineurs de charbon

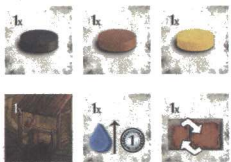


16 tuiles bâtiments : 4 granges, 4 ateliers de traitement, 4 magasins de stockage, 4 moulins à eau



4 tuiles serviteur avancé

## Jetons



24 marqueurs action : 4 de chacun des 6 types d'actions différentes correspondants aux tuiles développement



44 jetons en forme de disque : 11 pour chaque couleur de joueur



18 fosses  
1 marqueur de phase



24 jetons dettes  
16 Thalers (monnaie du jeu)  
1 marqueur d'année



36 disques Actions : 13 noirs, 13 marrons et 10 jaunes.



80 cubes noirs Charbon  
34 bois  
18 nourriture

## Divers



1 sac en tissu



La présente règle du jeu

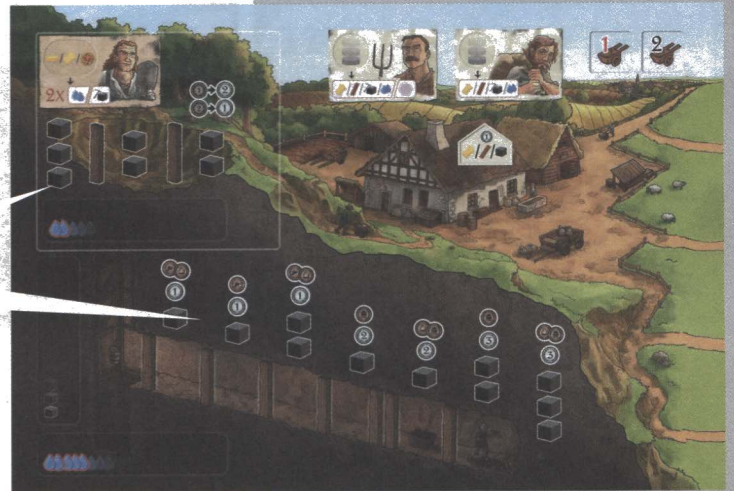
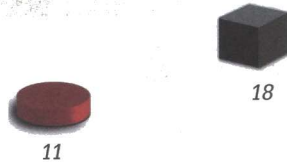
Charbon, bois, nourritures et fosses sont supposées être illimitées. Si vous venez à tomber à court d'une ressource durant la partie, trouvez un substitut pour les ressources manquantes.

# Préparation

## Plateau personnel

Chaque joueur reçoit 18 cubes Charbon, il reçoit également les 11 disques à sa couleur ainsi qu'un plateau représentant une ferme et une zone minière.

Chaque joueur place un cube Charbon sur chaque emplacement indiqué sur son plateau personnel (18 en tout).



Plateau personnel

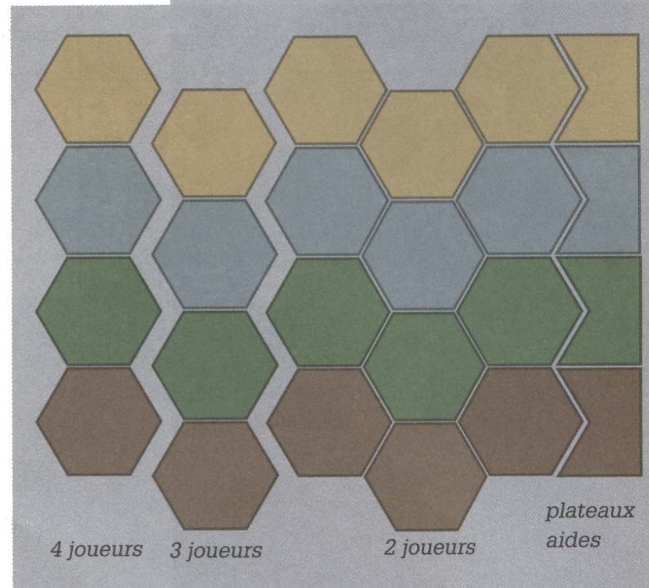
## Plateau de développement

Selon le nombre de joueurs, le plateau de développement est formé de 12 à 20 tuiles hexagonales. Le plateau contiendra toujours 4 lignes comprenant entre 3 et 5 tuiles de la même couleur.

Des variantes sont proposées à la fin de ce livret de règles.

Le plateau d'aide au développement peut être placé juste au dessus des tuiles développement, comme indiqué sur le schéma.

Il est recommandé, lors de votre première partie, d'utiliser les tuiles ayant les chiffres les plus petits pour chaque couleur, et de les placer dans l'ordre de leur numéro, juste à côté du plateau d'aide au développement.



### 4 joueurs

20 tuiles développement hexagonales  
(5 de chaque couleur)

### 3 joueurs

16 tuiles développement hexagonales  
(4 de chaque couleur)

### 2 joueurs

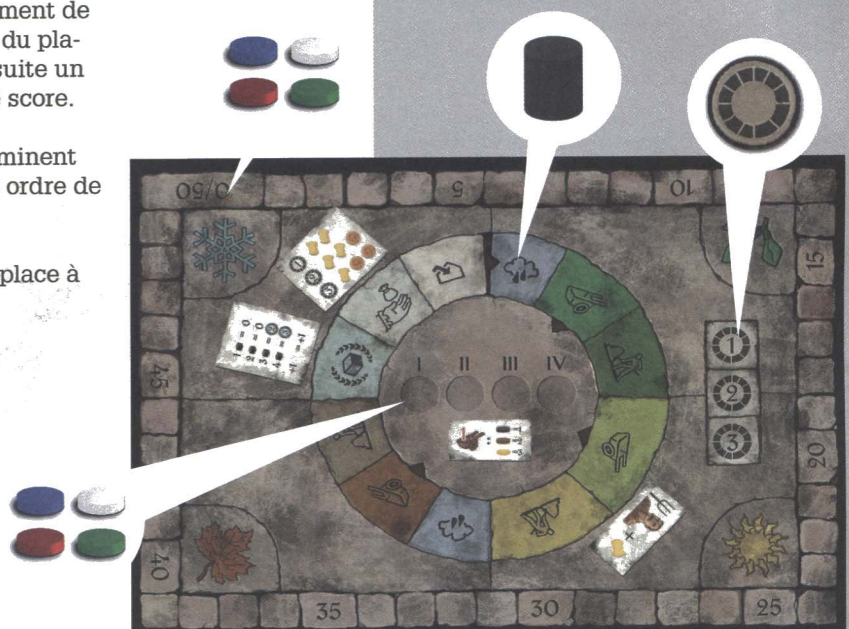
12 tuiles développement hexagonales  
(3 de chaque couleur)

## Plateau de la roue des années

Placez le marqueur de phase sur le premier emplacement de „fosse“ et le marqueur année sur la première année du plateau de la roue des années. Chaque joueur place ensuite un de ses disques sur l'emplacement zéro de la piste de score.

Avant de démarrer le premier tour, les joueurs déterminent au hasard l'ordre du tour et placent leurs marqueurs ordre de tour en fonction sur la piste dédiée.

Il reste maintenant à chaque joueur 9 disques, qu'il place à côté de son plateau de jeu.





2 joueurs :  
7 disques noirs,  
7 disques marrons,  
4 disques jaunes

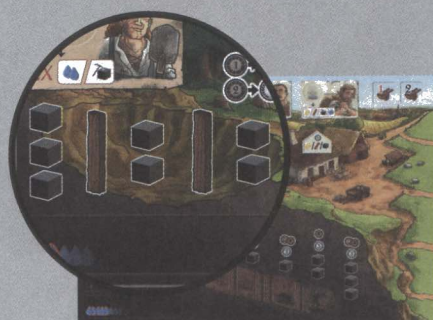


3 joueurs :  
10 disques noirs,  
10 disques marrons,  
7 disques jaunes

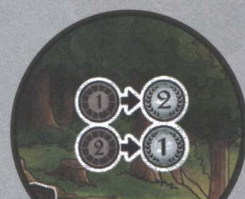


4 joueurs :  
13 disques noirs,  
13 disques marrons,  
10 disques jaunes

Plateaux de ressources



Puits avec 7 cubes charbon



#### Bonus du puits

Un joueur reçoit deux points de victoire quand il produit les 7 cubes durant la première année du jeu. S'il y parvient lors de la seconde année, il reçoit un point de victoire bonus à la place.



Mettez la tuile «Haspelknecht et mineur de charbon» sur votre plateau personnel.

## Plateaux de ressources

On place les ressources au milieu de la table, de sorte à ce qu'elles soient accessibles à tous. Placez également les plateaux ressources dont les symboles sont inférieurs ou égaux au nombre de joueurs disputant la partie.

Chacun de ces plateaux montre un emplacement d'action et un emplacement de réserve. Les joueurs prennent des disques actions seulement depuis les emplacements d'action. Selon le nombre de joueurs, on place un nombre variable de disques actions dans le sac comme illustré ci-contre.

Préparez les plateaux de ressources en piochant des disques action dans le sac sans les regarder.

D'abord, piochez 3 disques actions pour chaque emplacement de réserve, puis, piochez 6 disques actions pour chaque emplacement d'action. Une fois ceci fait, le sac doit être normalement entièrement vidé.

## L'excavation du charbon

### Zones minière

Un plateau personnel possède deux zones où les ouvriers des joueurs retirent les fosses et extraient le charbon de la terre : le puits et la galerie.

### L'excavation dans le puits

Au début de la partie s'y trouvent 7 cubes de charbon. Le puits possède également 2 emplacements avec un symbole de bois. Les joueurs ont accès au charbon de la gauche vers la droite. Ils ont accès à tout charbon se situant à gauche du premier emplacement de bois vide. Si un emplacement de bois vide est recouvert par un bois, le joueur peut alors également produire tout le charbon se trouvant à droite de ce bois et se trouvant à gauche du prochain emplacement de bois vide. Un joueur peut placer un bois à n'importe quel moment de la partie.

Le charbon doit être retiré / extrait du puits et le bois doit y être posé. Les fosses peuvent empêcher la production du charbon durant la partie.

Les cubes de charbon produits depuis le puits sont immédiatement placés à la ferme. Le fermier et le servent peuvent produire du charbon en assignant des disques noirs sur leurs emplacements de ressources. Le creuseur de charbon extrait du charbon en lui assignant un disque jaune, une nourriture ou un thaler.

Un joueur reçoit 2pts de victoire s'il produit les 7 cubes de charbon du puits lors de la première année. Il en reçoit un seul s'il y parvient lors de la seconde année.

Une fois que ces cubes ont tous été extraits du puits, celui-ci est épuisé. C'est alors que démarre l'exploitation de la galerie. Déplacez toutes les éventuelles fosses présentes dans le puits dans l'emplacement dédié dans la cage d'ascenseur. Puis placez les tuiles du mineur et du Haspelknecht de sorte à ce qu'elles recouvrent le creuseur de charbon et le puits.

## Extraction du charbon dans la galerie et la cage d'ascenseur

Quand le charbon proche de la surface est épuisé, les mineurs creusent plus profondément. Pour se rendre sous terre, un tunnel doit être construit. Puis le charbon peut de nouveau être extrait.

La galerie est la partie souterraine de la mine où le charbon peut être extrait. La galerie possède 7 zones qui contiennent 11 cubes. Ces cubes ne peuvent être produits que de la gauche vers la droite.

La galerie possède également 7 emplacements pour du bois. Les joueurs n'ont accès qu'aux cubes de charbon à gauche du premier emplacement de bois vide de la galerie. Dès qu'un emplacement de bois est comblé, les joueurs ont accès au charbon à sa droite, jusqu'au prochain emplacement de bois vide. Un joueur peut placer un bois n'importe quand durant la partie. En le faisant, il étend sa zone d'excavation de charbon.

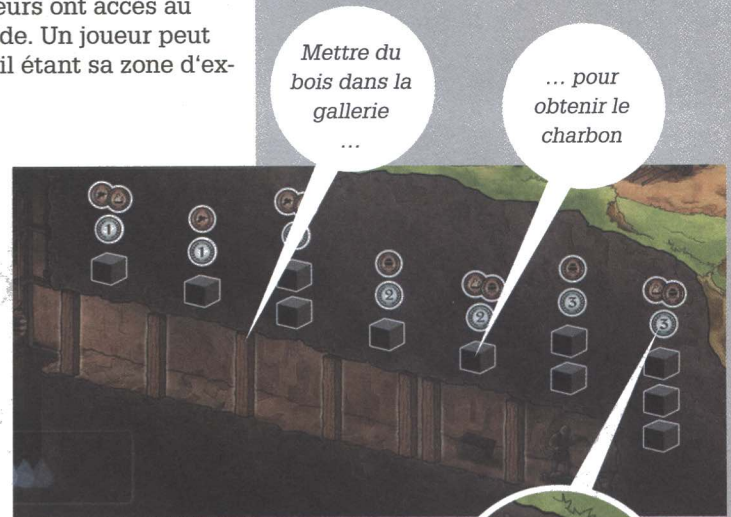
Le mineur, le fermier et le servent sont capables de produire du charbon de la galerie. Le creuseur de puits ne peut plus le faire. Contrairement au puits, les cubes de charbon produits depuis la galerie ne vont pas directement dans votre ferme. Le charbon est placé dans la zone dédiée au niveau de l'ascenseur, à l'extrémité gauche de la galerie. Ce n'est qu'une fois remonté à la surface qu'il ira dans votre ferme.

La galerie rapporte des points de victoire à la fin de la partie. Les joueurs reçoivent un nombre de points de victoire selon les zones achevées dans leur galerie. Chaque zone rapporte de 1 à 3 points de victoire. Certains développements que vous aurez acquis peuvent ajouter des points de victoire à ce décompte.

Note : Durant une même phase, le servent et le fermier ne peuvent produire du charbon que depuis le puits ou la galerie. Cependant, il est possible lors d'une même phase qu'un de ces ouvriers produise le dernier cube de charbon du puits et que dans le même tour l'autre produise le premier charbon de la galerie.

### Pinge (Puits)

Le terme allemand se traduirait par « affaissement minier » ou « trou d'évier minier ». Il s'agit du résultat direct de l'activité minière à proximité de la surface.



La galerie



Les points de victoire (argent) et les éventuels points acquis en fonction des développements (bronze)



Haspelknecht, ascenseur et fosse

Placer les cubes de charbon produits ici

Placer les fosses ici

## Fosses

Les fosses sont les eaux récoltées dans les mines et remontées à la surface afin de permettre aux mines de continuer à produire.

# Fosses

Les fosses rassemblent l'eau collectée dans les mines et remontée à la surface afin de permettre l'avancée des travaux.

## Placer une fosse

Tant que le puits n'est pas achevé, les fosses se placent sur l'emplacement avec le symbole de l'eau sur la zone du puits. Une fois le puits achevé, elles sont placées sur les emplacements avec ce même symbole à proximité de l'ascenseur.



Puits -  
Emplacement  
de fosse



Ascenseur -  
Emplacement  
de fosse

## Déroulement de la partie

Une partie se joue en trois manches qui représentent chacune une année complète. Chaque manche est découpée en trois phases (printemps, été et automne) suivies par une phase de paiement, décompte et stockage (hiver). Les joueurs peuvent suivre la phase en cours via l'emplacement du marqueur phase.

### Hiver (stockage)

Chaque joueur stocke ses ressources dans ses bâtiments. Les bonnes ressources dans les bons bâtiments rapporteront des points de victoire. Toute ressource ne pouvant être stockée est remplacée dans la réserve générale.

### Nouvelle année

Une année vient de s'achever. Déplacez le marqueur année à l'année suivante et démarrez une nouvelle manche.

### Commencer ici

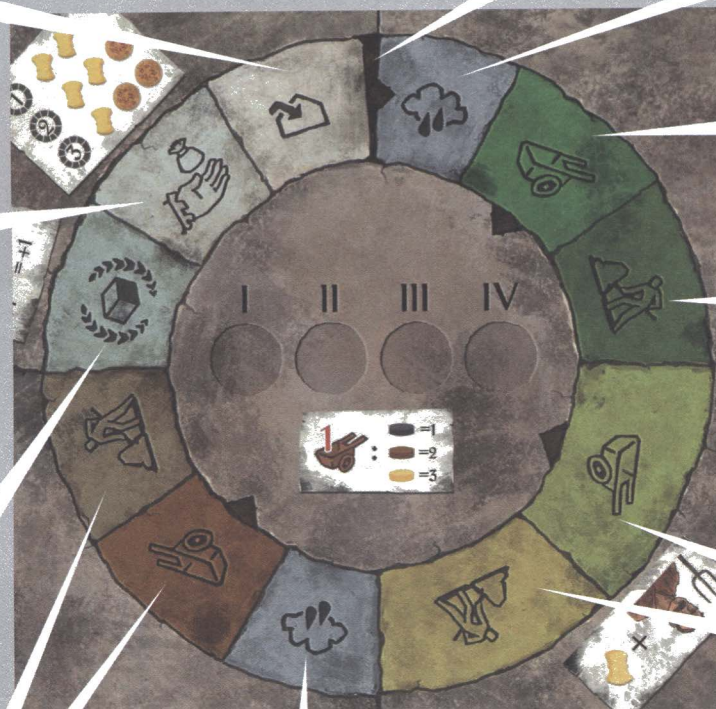
suivez le sens horaire

### Printemps Fosses

Chaque joueur reçoit une fosse.

### Hiver (paiement)

Chaque joueur paie le coût indiqué sur la roue du temps selon l'année en nourriture et en thalers ou prennent un jeton dette pour chaque nourriture ou thaler non payé.



### Printemps

Chaque joueur prend jusqu'à deux disques action et les place sur son plateau personnel. L'ordre de tour de jeu est ensuite changé en conséquence.

Après ceci, tous les joueurs programment leurs actions sur leur plateau personnel simultanément. Enfin, les actions sont exécutées selon l'ordre du tour de jeu.

### Hiver (décompte)

Les joueurs comptent les charbons qu'ils possèdent sur leur ferme et gagnent un nombre de points de victoire en fonction de leur quantité.

### Eté

Chaque joueur joue un ou deux fois ses disques action et exécute les actions qu'il a sélectionné. (un disque jaune sur un emplacement de fermier octroie un bonus d'une nourriture supplémentaire en Eté).

### Automne

Chaque joueur joue une ou deux fois ses disques action et exécute les actions qu'il a sélectionné.

### Automne Fosses

Chaque joueur reçoit une fosse.

Certains des développements acquis peuvent changer quelques-unes de ces règles.

Plateau de la roue des années avec piste d'ordre de tour et piste de score

# Phases d'action (printemps, été, automne)

Les phases d'action consistent en les étapes suivantes :

1. Remplir les réserves d'actions
2. Prendre des disques d'action
3. Déterminer l'ordre du tour de jeu
4. Planifier ses actions

## 1. Remplir les réserves d'actions

Vous n'avez pas à le faire lors de la première phase de la première manche.

Au début de chaque nouvelle phase d'action, les joueurs rendent tous les disques d'action, qu'ils aient été utilisés ou pas. Les disques sont placés dans le sac en tissu.

Les trois disques présents sur les emplacements de réserve sont déplacés sur les emplacements d'action et s'ajoutent aux disques qui y restaient. Au besoin, piochez et placez d'autres disques afin que chaque emplacement d'action en contienne six.

Puis, piochez trois disques pour chaque emplacement de réserve et placez-les dessus.

Une fois ceci fait, le sac en tissu doit être normalement entièrement vidé.

Dans le cas, rare, où après avoir déplacé les disques des emplacements de réserve aux emplacements d'action, il y a plus de 6 disques dans un emplacement d'action, la distribution des disques continue normalement. Néanmoins, le dernier emplacement d'action contiendra moins de six disques d'actions.

## 2. Prendre des disques d'action

Les disques action sont pris en deux étapes.

Lors de la première étape, à tour de rôle selon l'ordre de tour, chaque joueur prend tous les disques d'une même couleur présents dans un même emplacement d'action. Lors de la seconde étape, les joueurs sont autorisés à prendre des jetons actions avec la même règle. Les joueurs ayant pris 5 disques ou davantage lors de la première étape ne peuvent pas en prendre lors de la seconde. Lors de la seconde étape, les joueurs ne peuvent pas prendre plus de disques qu'un total de 5 sur l'ensemble des deux étapes.

**Exemple :** un joueur prend trois disques d'action noirs lors de la première étape. Quand vient son tour de jeu lors de la seconde étape, il choisit un emplacement d'actions qui contient trois disques d'action marrons et un jaune. Il prend deux disques marrons de cet emplacement d'action. Le joueur a maintenant son maximum de cinq disques d'action.

Certains des emplacements d'action montrent un symbole d'eau. Quand un joueur prend des jetons d'action d'un de ces emplacements lors de la première étape, il prend également une fosse.

## 3. Déterminer l'ordre du tour de jeu

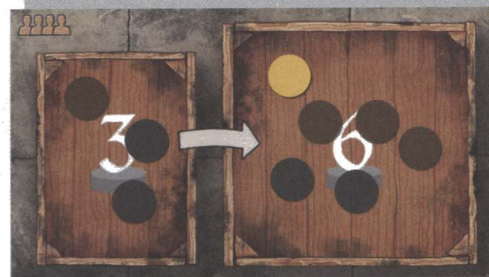
Chaque joueur place son disque d'action sur l'emplacement de la brouette de son plateau de jeu.

Les disques pris lors de la première étape sont placés sur l'emplacement numéro 1. Ceux pris lors de la seconde étape sont placés sur l'emplacement numéro 2.

Puis, chaque joueur additionne les valeurs des disques qu'il a dans son emplacement numéro 1. Les disques jaunes ont une valeur de 3, les marrons une valeur de 2 et les noirs une valeur de 1.

Le joueur avec le total le plus faible place son marqueur ordre de tour de jeu sur l'emplacement le plus à gauche de l'ordre du tour de jeu (celui marqué 1). Les autres joueurs placent leur marqueur de la même façon, par ordre croissant.

En cas d'égalité, le dernier joueur dans l'ordre du tour actuel (le joueur à avoir pris ses disques ressources en dernier) se place avant les autres joueurs dans le nouvel ordre de tour.



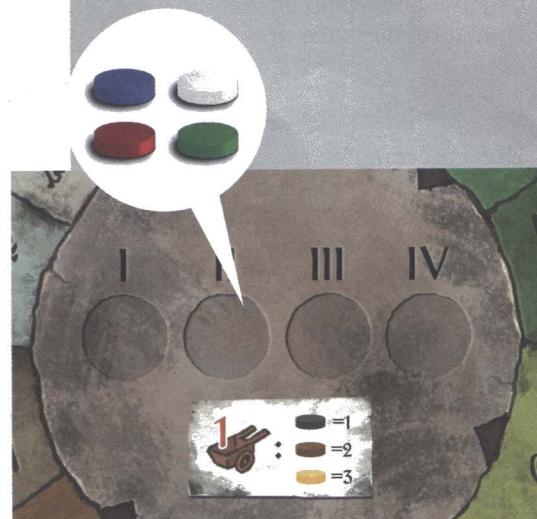
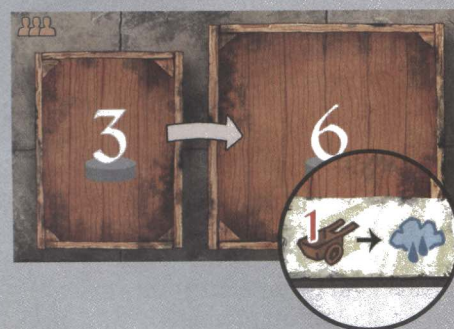
Disques d'action étape 1



Disques d'action étape 2

**Exception :** Si un emplacement contient six disques d'une même couleur, le joueur qui choisit cet emplacement peut prendre les six disques.

**Exception du premier tour de jeu :** Si un joueur prend moins de 5 disques lors du premier tour de jeu, il peut remettre dans la réserve générale une fosse.



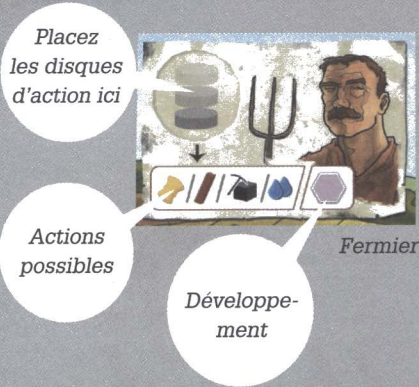




Disques d'action



Nourriture et thaler



Servant

Important : des disques de différentes couleurs ne peuvent être placés sur le fermier que quand il développe.



#### Bonus d'été

Durant l'été, si le fermier produit de la nourriture, le joueur en reçoit une supplémentaire en bonus.

#### 4. Planifier ses actions (simultanément)

Les joueurs peuvent utiliser leurs disques actions pour donner des ordres d'actions à leurs ouvriers. La nourriture et les thalers peuvent être utilisés pour embaucher des ouvriers supplémentaires. Ces thalers, disques actions et cette nourriture doivent être dépensés pendant cette phase de planification.

Chaque joueur possède plusieurs ouvriers sur son plateau de jeu. On peut assigner aux deux ouvriers de base, le servent et le fermier, un ou plusieurs disques d'actions. Les ouvriers supplémentaires qui sont embauchés sont des spécialistes. Le creuseur de charbon, le mineur et le Haspelknecht ne peuvent être activés qu'une seule fois lors d'une phase d'action en ayant ce que requis pour les activer.

Le creuseur de charbon est disponible dès le début de la partie. Plus tard dans la partie, le creuseur sera remplacé par le mineur et le Haspelknecht.

Chaque ouvrier possède un emplacement sur lequel les disques, la nourriture ou les thalers seront placés. Sous ces emplacements, des symboles expliquent le type d'action que peut faire l'ouvrier.

Le fermier et le servent ont plusieurs symboles mais une seule de leurs actions peut être utilisée par tour, à l'exception des actions permettant de retirer des fosses ou de produire du charbon. Ces deux actions peuvent être combinées dans la zone d'extraction du charbon.

Une fois que tous les joueurs ont planifié leurs actions, ils les exécutent à tour de rôle selon l'ordre du tour de jeu.

### Les ouvriers de base

#### Fermier

Le fermier peut utiliser les disques actions de deux manières différentes : acquérir un développement, retirer une fosse ou produire des ressources. Une seule de ces possibilités peut être choisie lors d'une même phase. Seules les actions de retirer une fosse et de produire du charbon peuvent être combinées dans une même phase.

#### Le servent

Le servent ne peut initialement utiliser les disques actions que pour produire des ressources et retirer des fosses.

#### Développement

Les tuiles développements présentes sur le plateau de développement peuvent être acquises.

Pour acquérir un développement, placez les disques actions requis par la tuile sur l'emplacement ouvrier de la tuile. Ces tuiles demandent des disques colorés ou des disques gris. Quand un disque gris est demandé, vous pouvez utiliser un disque de n'importe quelle couleur à la place.

Exemple : pour la tuile de développement «32 bois de mine», le joueur a besoin de 4 disques de ressources. Une d'entre elles doit être noire. Les trois autres peuvent être de n'importe quelle couleur. Le joueur place deux disques noirs et deux marrons sur le fermier.

#### Ressources

Placez un ou plusieurs disques d'une même couleur pour recevoir une ou plusieurs ressources (bois, nourriture ou charbon). Pour chaque disque, vous recevez une ressource de même couleur. Le bois et la nourriture sont pris depuis la réserve générale.

Les cubes de charbon depuis la zone appropriée de votre plateau personnel. Le charbon ne peut être produit que s'il n'est pas rendu inaccessible par les fosses (voir la partie «fosses» dans ce livret de règles). Les disques d'action noirs peuvent être utilisés pour retirer des fosses ou pour produire du charbon.

La nourriture et le charbon sont placés dans votre ferme. Le bois peut être utilisé de suite et être placé dans la mine ou être placé dans votre ferme. Le bois est la seule ressource qui peut être utilisée immédiatement.

Avec un disque noir vous pouvez

- retirer 2 fosses ou
- extraire 1 cube de charbon.

## Retirer une fosse du puits

Dès qu'il y a au moins 2 fosses dans le puits, au moins une fosse doit être retirée avant qu'un cube de charbon ne puisse être pris. Les joueurs peuvent placer un disque noir sur le fermier ou le servant pour retirer jusqu'à 2 fosses. Tant qu'il y a un maximum d'une fosse, les joueurs peuvent utiliser leurs disques noirs pour extraire/produire du charbon. Le nombre de fosses qui peuvent être placées dans le puits est illimité. Les fosses retirées retournent dans la réserve générale.

Exemple : Il y a 3 fosses dans le puits. Le joueur utilise 3 disques noirs sur son servant pour dans un premier temps retirer 2 fosses avec son premier disque, puis pour récupérer 2 cubes de charbon. Il reste alors une fosse dans le puits.

## Les fosses de l'ascenseur

Dès qu'il y a au moins 2 fosses dans la cage, au moins une fosse doit être retirée avant de pouvoir remonter les cubes de charbon de la cage à la ferme. Dès qu'il y a 5 fosses ou davantage dans la cage, aucun charbon ne peut être produit depuis la galerie. Le nombre de fosses qui peuvent être placées sur la cage est illimité. Les fosses retirées retournent à la réserve générale. Les fosses restantes sur votre plateau personnel en fin de partie vous font perdre des points de victoire.

## Bonus de synergie

Quand le fermier et le servant produisent la même ressource, le joueur reçoit une ressource supplémentaire du même type en bonus.

## Embaucher des ouvriers

### Le creuseur de charbon

Pour payer le creuseur de charbon, vous devez placer exactement un disque jaune, une nourriture ou un thaler sur l'emplacement dédié. Le creuseur ne se met au travail qu'une fois payé. Il peut faire deux actions.

Pour chaque action, il peut a) retirer jusqu'à 2 fosses ou b) obtenir un cube de charbon.

Le creuseur de charbon travaille jusqu'à tant que le puits soit épuisé. Il ne peut être utilisé pour l'extraction du charbon dans la galerie. Dès que le puits est épuisé, la tuile du mineur et celle du Haspelknecht sont placées sur le plateau.

### Le mineur

Le mineur arrive en jeu une fois que tous les cubes du puits ont été pris. Sa tuile est alors placée sur le puits. Le mineur extrait du charbon depuis la galerie seulement.

Pour payer le mineur vous devez placer exactement une nourriture ou un thaler sur sa tuile. Le mineur ne se met au travail qu'une fois payé. Il produit alors jusqu'à 3 cubes de charbon. Il ne peut retirer de fosse. Le charbon ainsi produit est placé dans la cage d'ascenseur.

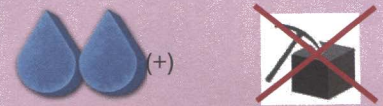
### Le Haspelknecht

Pour payer le Haspelknecht vous devez placer exactement un disque jaune, une nourriture ou un thaler sur sa tuile.

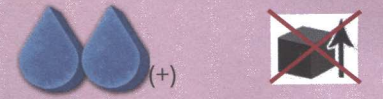
Le Haspelknecht ne se met au travail qu'une fois payé. Il retire une fosse de la galerie ou remonte à la surface (et donc à la ferme) du charbon se trouvant dans l'ascenseur.

Une fois payé, il peut faire 3 actions. Une action consiste à retirer 2 fosses ou à remonter un charbon. Mais il ne peut remonter du charbon que s'il reste au maximum une fosse dans la cage d'ascenseur.

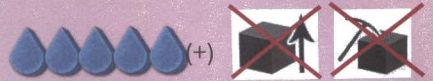
Exemple : Il y a 5 fosses dans la cage. Le joueur utilise un disque jaune sur son Haspelknecht. Il a droit ainsi à 3 actions. Pour chaque action, il peut défaire 2 fosses ou remonter à la surface un cube de charbon. Il défausse 4 fosses et remonte un cube de charbon qu'il met dans sa ferme.



2 fosses ou davantage : aucun charbon ne peut être pris du puits.



2 fosses ou davantage dans la cage d'ascenseur : aucun charbon ne peut être remonté de l'ascenseur vers la ferme



5 fosses ou davantage dans la cage d'ascenseur : aucun charbon ne peut être extrait.



Bonus de synergie



Le creuseur de charbon



Le mineur

### Haspelknecht

Ce mot pourrait être traduit comme «réel ouvrier agricole». Au début de l'extraction de charbon, il s'occupait du transport vertical du charbon dans l'ascenseur.



Le Haspelknecht

## Exemples d'utilisation d'ouvriers

Exemple : le joueur a trois disques action jaunes et deux marrons. Le puits contient deux fosses et tous ses cubes de charbon initiaux. Durant la phase de planification, le joueur place deux disques action marrons et un jaune sur le fermier pour développer le «seau» (tuile 21).

Il place un disque jaune sur le servent pour avoir une nourriture. Il place un disque jaune sur le creuseur de charbon pour retirer deux fosses du puits et en produire un charbon qu'il place dans sa ferme. La nourriture est placée dans la ferme et ne peut pas être utilisée ce tour-ci pour activer un ouvrier.

Exemple 2 : Il y a 3 fosses et un charbon dans le puits et le joueur joue 2 disques d'action noirs sur le servent et deux disques d'action noirs sur le fermier. Le joueur a 4 bois dans sa ferme.

Le joueur utilise son servent : 1 disque noir pour retirer 2 fosses, et l'autre pour extraire le dernier cube de charbon du puits. Le cube est placé dans sa ferme. Puis, le joueur déplace la dernière fosse du puits dans la cage d'ascenseur et place la tuile «haspelknecht» sur son plateau personnel de sorte à recouvrir son puits. Enfin, le joueur joue tous ses bois dans son tunnel et active son fermier pour déplacer 2 cubes de charbon dans l'ascenseur. De plus, du fait du bonus de synergie, un cube de charbon additionnel est extrait du tunnel vers l'ascenseur.

## Décompte, paiement, et phase de stockage (hiver)

Lors de la phase d'hiver ont lieu 4 phases distinctes.

1. Phase de décompte
2. Paiement des taxes aux nobles
3. Stockage
4. Nouvelle année

### 1. Phase de décompte

Chaque joueur compte combien il a de cubes Charbon dans sa ferme pour savoir combien de points de victoire il remporte.

Vous ne gagnez aucun point si vous avez 1 ou 2 cubes, vous gagnez 2pts si vous avez 3 cubes. Chaque cube supplémentaire vous rapporte 1pt de victoire. (ce décompte est rappelé sur le plateau de la roue des années).

### 2. Paiement des taxes aux nobles

Chaque joueur doit payer des taxes aux nobles pour les terres qu'il possède. Durant le premier tour, vous devrez payer 2 nourritures. La seconde année, vous devrez payer 2 nourritures et 1 Thaler. La troisième année, vous devrez payer 2 thalers et 1 nourriture. Le prix des taxes est rappelé sur le plateau de la roue des années.

Les joueurs doivent prendre 1 dette pour chaque ressource non honorée. Les dettes vous feront perdre des points de victoire en fin de partie. Le paiement est obligatoire : si vous avez les ressources nécessaires, vous êtes obligés de les payer.

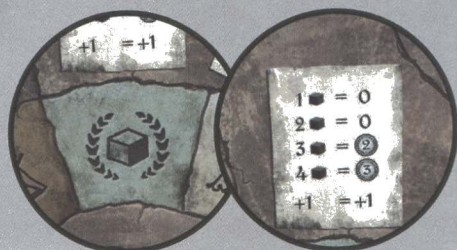
### 3. Stockage

Chaque joueur peut stocker une ressource de son choix sur sa ferme. Les ressources stockées pourront servir plus tard dans la partie.

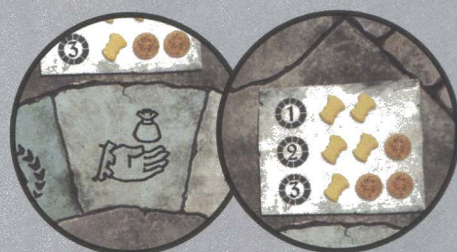
La phase d'hiver s'achève ensuite, une fois que les joueurs ont remis dans la réserve générale les ressources excédentaires. Un joueur remporte 1pt de victoire quand il stocke dans sa ferme un bois. Les développements acquis peuvent permettre de stocker davantage de ressource ou de marquer plus de points de victoire.

### 4. Nouvelle année

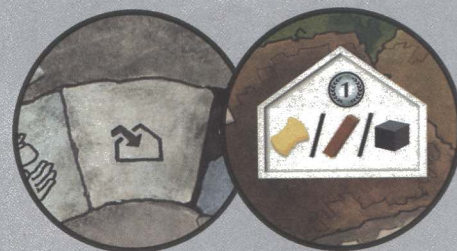
Une année est achevée, déplacez le marqueur de l'année. Une nouvelle année commence. Le jeu se termine après 3 ans.



Roue des années - décompte



Roue des années - paiement des taxes aux nobles



Roue des années et zone de ferme - stockage

# Les tuiles développements

Au début de la partie, plusieurs tuiles développements de 4 niveaux différents sont placées. Quand elles sont acquises, ces tuiles octroient aux joueurs des points de victoire et/ou de considérables avantages durant la partie.

Les tuiles développement peuvent être possédées par tous les joueurs. Un joueur peut posséder chaque tuile développement en un exemplaire et profiter de ses avantages.

Pour acquérir une tuile développement, le joueur place les disques actions selon la combinaison de couleurs requise sur son fermier ou son servan amélioré comme expliqué dans la section «actions» de ce livret de règles. Puis il place un de ses disques personnels sur la tuile afin de montrer qu'il en possède le développement. Plus tôt vous posséderez un développement et plus il vous rapportera de points de victoire.

Les disques des joueurs sont empilés les uns sur les autres sur les tuiles développement. Quand vous faites l'acquisition d'un développement, vous placez votre disque sur ceux qui se trouvent déjà sur la tuile développement. Le disque en bas de la pile appartient au joueur ayant acquis le développement en premier. Celui au dessus de la pile appartient au joueur ayant acquis ce développement en dernier.

Si quelqu'un veut acquérir une tuile développement, les règles suivantes doivent être suivies :

- sur la rangée supérieure, un joueur peut placer un de ses disques sur n'importe quelle tuile développement.
- Sur les autres rangées, un joueur ne peut placer un de ses disques que sur une tuile adjacente à une autre tuile sur laquelle il a déjà placé un de ses disques.
- Un joueur a le droit de placer un de ses disques sur une tuile présente ailleurs que sur la rangée supérieure et n'étant pas adjacente à une de ses tuiles que si un autre joueur y a déjà placé un de ses disques.

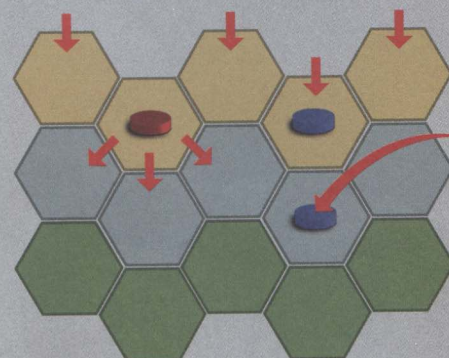
Dans ce cas, le joueur venant de placer son disque doit payer une ressource, comme indiqué sur le plateau d'aide au développement, au dernier joueur à avoir placé un disque sur cette tuile avant lui. La ressource donnée doit provenir de la ferme du joueur.

Le cout additionnel à donner à un joueur ayant déjà placé un de ses disques quand la tuile sur laquelle on vient de placer un disque n'est pas adjacente à une autre de nos tuiles est le suivant :

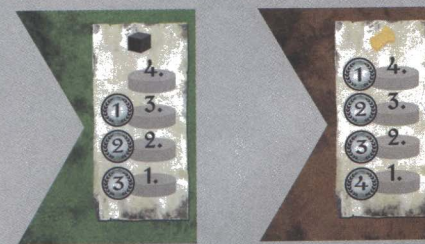
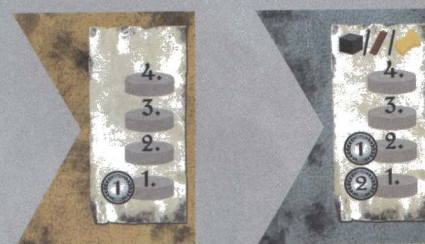
- Niveau 2 : un charbon, un bois ou une nourriture.
- Niveau 3 : un charbon
- Niveau 4 : une nourriture

Dès qu'un joueur obtient un développement, il gagne des points de victoire. Ce gain est également détaillé sur le plateau d'aide au développement.

- Niveau 1 : 1er joueur : 1pt de victoire
- Niveau 2 : 1er joueur : 2pts de victoire, 2nd joueur : 1pt de victoire
- Niveau 3 : 1er joueur : 3 pts de victoire, 2nd joueur : 2pts de victoire, 3° joueur : 1pt de victoire.
- Niveau 4 : 1er joueur : 4pts de victoire, 2nd joueur : 3pts de victoire, 3° joueur : 2pts de victoire, 4° joueur : 1pt de victoire.



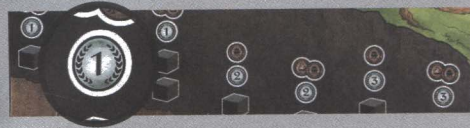
développements possibles pour le joueur rouge



Tuiles aides de jeu avec les points de victoire et les couts pour les développements distants.

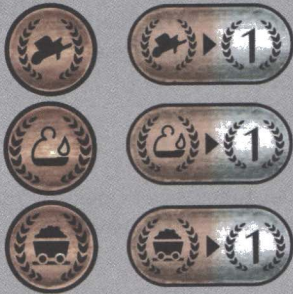
# Fin de la partie

A la fin de la partie, les points de victoire suivants sont alloués :



## Galerie

Les joueurs gagnent de 1 à 3 pts de victoire par section de galerie entièrement vidée de son charbon. Les points accordés sont indiqués sur les plateaux personnels.



## Bonus de galerie

Si un joueur possède le développement «brouette», il gagne 1pt de victoire pour chaque section vide de charbon comportant ce symbole.

Si un joueur possède le développement «lampe à huile», il gagne 1pt de victoire pour chaque section vide de charbon comportant ce symbole.

Si un joueur possède le développement «chariot», il gagne 1pt de victoire pour chaque section vide de charbon comportant ce symbole.



## Bonus de développements

Si un joueur possède le développement «panier», il reçoit 1pt de victoire pour chaque symbole agriculture «fourche» sur les tuiles qu'il contrôle.

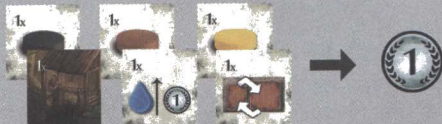
Si un joueur possède le développement «conducteur de charbon», il reçoit 1pt de victoire pour chaque symbole mine «marteau et pioche» sur les tuiles développement qu'il contrôle.



## Bonus de bâtiments

Les joueurs obtiennent des points de victoires additionnels en fonction du nombre de symboles de bâtiments qu'ils ont :

- 1 symbole de bâtiment : 1pt de victoire
- 2 symboles de bâtiment : 3 pts de victoire
- 3 symboles de bâtiment : 6 pts de victoire
- 4 symboles de bâtiment : 10 pts de victoire
- 5 symboles de bâtiment : 15 pts de victoire



## Marqueurs de tuiles développement non utilisé

Les joueurs marquent 1pt pour chaque marqueur de tuile développement non utilisés.



## Les thalers

Les joueurs marquent des points en rapport au nombre de thalers qui leur restent en fin de partie

- 1 thaler : 2 pts de victoire
- 2 thalers : 5 pts de victoire
- 3 thalers : 9 pts de victoire
- 4 thalers : 14 pts de victoire

Chaque thaler au delà du quatrième rapporte 6 pts de victoire supplémentaires.



## Les dettes et la perte de points de victoire

Les joueurs perdent des points de victoire en fonction du nombre de jetons dette qu'ils ont contracté

- 1 jeton : -1 pt de victoire

Chaque jeton dette additionnel fait perdre 2 pts de victoire supplémentaires.



## Fosses

Chaque fosse restante au delà de la première fait perdre 1 pt de victoire aux joueurs.

## Vainqueur

Le vainqueur est le joueur ayant le score le plus élevé à l'issue de la totalité de ce décompte. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant extrait le plus de charbon de sa mine parmi les ex-aequo qui est déclaré vainqueur.

# Les tuiles développements



## 11 – transports

Le joueur prend immédiatement un thaler.



## 12 – Grange

Le joueur ajoute ce bâtiment à son plateau de jeu. Le joueur peut stocker dans ce bâtiment un charbon, une nourriture ou un bois. Si la ressource stockée dans la grange en hiver est une nourriture, le joueur gagne 2 pts de victoire.



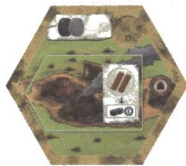
## 13 – Piolet

Le joueur obtient la tuile du fermier amélioré. Ce dernier peut obtenir de nouvelles tuiles développement, tout comme le fermier. Le joueur place le fermier amélioré de façon à recouvrir son fermier sur son plateau personnel.



## 14 – Câbles de tractage

Le joueur obtient le marqueur action correspondant. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Le joueur peut utiliser le marqueur pour retirer une fosse et gagner un point de victoire. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve.



## 15 – Charbonnier

Le joueur ajoute ce bâtiment à son plateau de jeu. Via ce bâtiment, le joueur peut à tout moment échanger deux bois contre deux charbons et un point de victoire. Le charbon est pris depuis la réserve générale.



## 21 – Seau

Dorénavant, le joueur ne prend plus de fosse au printemps et en automne



## 22 – Brouette

Le joueur obtient le marqueur correspondant à ce développement. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Ce marqueur pourra être utilisé comme s'il était un disque jaune. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve générale.

**A la fin de la partie**, le joueur gagne un point de victoire pour chaque section de galerie entièrement vidée de charbon dont le symbole correspond à ce développement.



## 23 – Echelle

Le joueur obtient le marqueur correspondant à ce développement. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Ce marqueur pourra être utilisé comme s'il était un disque marron. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve générale.



## 24 – Stockage du charbon

Le joueur ajoute ce bâtiment à son plateau de jeu. Avec ce bâtiment, le joueur peut stocker un charbon et un bois. Lors de la phase d'hiver, si un charbon est stocké sur ce bâtiment, le joueur gagne un point de victoire.



## 25 - Treuil

Le joueur peut défausser une fosse immédiatement. Le joueur obtient le marqueur correspondant à ce développement. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Ce marqueur sert à forcer le Haspelknecht à faire trois actions sans dépenser de disque action. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve générale.



### 31 – Charpenterie

Le joueur obtient de suite 3 bois et une fosse ou 1 thaler.



### 32 – Lampe à huile

Le joueur reçoit immédiatement un thaler. Le joueur obtient le marqueur correspondant à ce développement. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Ce marqueur pourra être utilisé pour échanger un disque dans un emplacement d'action avec un autre disque action de sa réserve. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve générale. A la fin de la partie, le joueur gagne un point de victoire pour chaque section de galerie entièrement vidée de charbon dont le symbole correspond à ce développement.



### 33 – Marteau et pioche

Le joueur gagne un bois. Le joueur peut soit déplacer un charbon du puits vers sa ferme soit un charbon de la galerie vers l'ascenseur. Le charbon sélectionné doit être accessible. Le joueur obtient le marqueur correspondant à ce développement. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Ce marqueur peut être utilisé comme s'il était un disque noir. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve générale.



### 34 – Sacs à charbon

Le joueur peut immédiatement échanger un charbon contre un thaler ou 2 charbons contre une nourriture et un thaler. Le charbon utilisé doit provenir de la ferme du joueur.



### 35 – Moulin à eau

Le joueur ajoute ce bâtiment à son plateau de jeu. Avec ce bâtiment, durant la phase d'action, le joueur peut dépenser deux disques d'action noirs pour avoir 1 thaler ou dépenser 2 disques d'action jaunes pour avoir une nourriture et 2pts de victoire.



### 41 – Conducteur

Le joueur prend immédiatement un thaler. **A la fin de la partie**, le joueur obtient un point de victoire pour chaque développement en sa possession possédant le symbole «marteau et pioche».



### 42 – Chariot

Le joueur prend immédiatement 2 charbons de sa cage d'ascenseur et un bois de la réserve générale. A la fin de la partie, le joueur gagne un point de victoire pour chaque section de galerie entièrement vidée de charbon dont le symbole correspond à ce développement.



### 43 – Charette manuelle

Le joueur prend immédiatement une nourriture. A la fin de la partie, le joueur obtient un point de victoire pour chaque développement en sa possession possédant le symbole «fourche».



### 44 – Cheval et charette

Le joueur prend immédiatement un thaler et une nourriture de la réserve générale. Lors de la phase de stockage en hiver, le joueur gagne un point de victoire pour chaque charbon qu'il possède sur sa ferme. Le joueur n'applique plus le barème se trouvant sur le plateau des années.



### 45 – Petite mine de charbon

Le joueur reçoit immédiatement 3 thalers.

# Variantes.

Au début de la partie, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour jouer avec une mise en place des tuiles différente. Gardez les règles qui suivent en mémoire.

Le nombre de tuiles par niveau doit toujours être égal ou supérieur de 1 au nombre de joueurs.

Chaque tuile doit être connectée à au moins une tuile de niveau supérieur.

Aucune tuile ne peut être connectée à une tuile de deux niveaux supérieurs ou davantage.

Exemple : Il est possible d'avoir des «trous» sur le plateau de tuiles développements. Tous les niveaux ne nécessitent pas forcément le même nombre de tuiles. Par exemple, lors d'une partie à 4 joueurs, vous pouvez avoir 5 tuiles de niveau 1, 4 tuiles de niveau 2, 4 tuiles de niveau 3 et 4 tuiles de niveau 4.

Les joueurs peuvent décider de démarrer la partie avec un bâtiment rattaché à leur ferme si le bâtiment en question n'est pas disponible parmi les tuiles de développement sélectionnées. Lors d'une partie à deux joueurs, avec une sélection de tuiles au hasard, il se peut qu'il y ait trop peu de développements permettant d'obtenir des thalers. Un ajustement est alors nécessaire.

# Impression

## Contact

Quined Games bv  
P.O. box 1121  
3260 AC Oud-Beijerland  
The Netherlands

## Testeurs:

Michael Naujokat, Andreas Molter, Martin Schipper, Frank Bernhart, Reiner Frensemeyer, Werner Boneß, Matthias Schulz, Heinz Tenk, Wolfgang Heidenheim, Petra Hoven, Gerhild Sobolewski, Roel Vinkenvleugel, Kristine Finn, Sascha Schneider, Ralf Rudolph, Ulf Glinka, Carsten Lauber, Christian Fürst-Brunner, Dietmar Gottschick, Bernd Rudi Emter, Petra Emter, Reinhard Kuschmirz, Peter Oud, Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich

## Règle du jeu:

Peter Oud, Wesley Fechter, Erwin Broens, Roel Vinkenvleugel, Olav Fakkeldij, Cédric Blaise

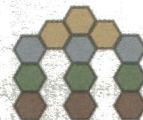
## Spieltreffs:

Bödefeld, Autorentreffen mittleres Ruhrgebiet, Spieltreff Weseke, Herner Spieleclub, Mengede spielt, Spielekult Witten

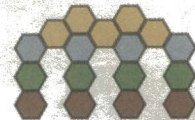
3334 Tour 3J



3333 Trois longues jambes 2J/3J



5444 Quatre longues jambes 4J



3344 Ailes 3J



3333 Trois petites jambes 2J/3J



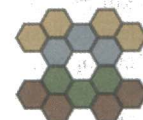
5544 Quatre petites jambes 4J



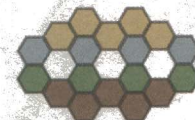
3333 Deux jambes courtes et asymétriques 2J/3J



4334 Fleur 3J



5445 Trois cercles 4J



3333 Deux longues jambes asymétriques 2J/3J



3333 Deux ronds 2J/3J



4334 Papillon 3J

